

SFR 8.- S 62.- LIT 11000 B 19034

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

IDG

NEU! Plus Vollversion: Theme Park

Exklusiv TEST

Hexen 2

Megatest des neuen id-Reißers

Turok

Exklusiv!

Das schönste 3D-Spiel aller Zeiten

Geheime Facts

Tomb Raider 2 und Quake 2

Vollversion Theme Park

GameStar 10/97

Vollversion

BULLFROGS STRATEGIEKNÜLLER

Theme Park

Demos: Monkey Island 3, F1 Manager Pro, Panzer 3D, Formel 1 (3Dfx-Version), Little Big Adventure 2, Katharsis, Montezumas Return, Imperialismus, Constructor, Machine Hunter, Betrayal in Antara, Pazifik Admiral.

Videos: Jedi Knight, Blade Runner, StarCraft, Turok, E3-Messe, GameStar TV.

Patches: Tomb Raider, Diablo, Formel 1, Extreme Assault, X-Wing vs. TIE-Fighter, MDK, Soundblaster AWE 64, Hunter Killer, Imperium Galactica, Outlaws, Interstate '76, 688(i) Hunter Killer, Sim Copter, Abrams iM1A2, Scorched Planet, F/A-18 Hornet, Starfighter 3000, Swiv 3D, Toshinden, Pandemonium, Air Warrior 2, Fatal Racing, Back to Bagdad

Plus: T-Online

Vollversion: Bullfrogs Theme Park

Brandheiße Demos: Monkey Island 3, X-Wing vs. TIE-Fighter, F 16 Fighting Falcon, Comanche 3, F1 Manager Pro, Outpost 2, Pazifik Admiral, Extreme Assault, Music Maker 3

Videopreview Blade Runner, Videopreview StarCraft



4 398437 108007 10

Exklusiv: Demonworld · Ultimativer 3D-Karten-Test · 37 Tips & Lösungen

GameStar*t!*

München, Schwabing, Brabanter Straße, 1:15 Uhr morgens. Fröhliche Menschen torkeln lärmend aus einem Yuppie-Biergarten. Zehn Meter weiter sinken wir glücklich über unseren Tastaturen zusammen: Die letzten GameStar-Artikel sind getippt und layoutet, jetzt müssen die Seiten nur noch zur Druckerei geschafft werden. Für uns kaum zu glauben – in gerade mal drei Monaten ist aus dem Nichts ein neues Spielemagazin entstanden.

Unser Motto lautet nicht umsonst »Die ganze Welt der PC-Spiele«: GameStar hat einen prallvollen Inhalt (160 redaktionelle Seiten!), eine anspruchsvolle CD, massenweise Tips und Tricks – vor allem aber Tests, die kein Blatt vor den Mund nehmen. Wir sagen Ihnen, welche Spiele den Kauf wert sind, wir warnen vor Megagurken. Mit brandheißen News und Previews halten wir Sie auf dem laufenden, unser Technik-Teil beschäftigt sich mit Hardware, die Spieler interessiert.

Wir machen ein neues PC-Spielemagazin, sind aber keine Anfänger. Bevor wir Sie mit unseren Werdegängen langweilen, wer von welchen anderen Heften zu uns gekommen ist: Schauen Sie doch einfach auf unsere CD, dort finden Sie das Rekrutierungsvideo von »Raumschiff GameStar«. Oder installieren Sie sich die geniale Vollversion, die wir für Sie ergattert haben: Bullfrogs **Theme Park**!

In unserer Erstausgabe haben wir gleich eine ganze Reihe von Highlights zu bieten: Den ersten Test des Action-Reißers **Hexen 2** von Raven/id Software. Die exklusive Preview von **Turok**, dem wohl prächtigsten 3D-Ballerspiel. Nur bei uns finden Sie einen Test von **Demonworld**, einem Vorzeige-Strategiespiel aus deutschen Landen. Dazu kommt ein ausführlicher Vergleichstest der neuesten **3D-Grafikkarten**.

Wir hoffen, Sie haben genausoviel Spaß beim Lesen und Spielen, wie wir beim Spielen und Schreiben!

Ihr GameStar-Team



10/97

Titel-Story



Hexen 2



56

Harte 3D-Action bietet Hexen 2. Im Kampf gegen die Reiter der Apokalypse geht es durch vier Zeitstufen, von ägyptischen Tempelanlagen bis hin zu mittelalterlichen Schlössern. Einige Rollenspiel-Elemente und Puzzles veredeln das Spielerlebnis zusätzlich.



Aktuell

News

Report

Previews

Tests

Titel-Story: Hexen 2

GameStar intern

Action

Strategie

Sport

Simulationen

Tests

Adventures

Budget

Hardware

3D-Grafikkarten

Rubriken

Tips & Tricks

Lösungen & Taktiken

Kurztips & Cheats

Demonworld



82 Ikarions Überraschungshit entführt Sie in wilde Fantasy-Schlachten.

Turok



16 Turok kommt, sieht und schießt – auf prächtige Polygonsaurier und Aliens.

Anstoss 2



108 Ein Fest für Fußballfreunde, ein König unter den Manager-Spielen.



Original: Bullfrogs Theme Park
12 brandheiße Demos: Monkey Island 3, F1 Manager Pro, Formel 1, Constructor, ...
29 aktuelle Patches: Tomb Raider, Diablo, MDK, SB AWE 64, X-Wing vs TIE-Fighter, ...
6 Videobeiträge: StarCraft, Blade Runner, Jedi Knight, Turok – Dinosaur Hunter, ...

Software News

Tamagotchi – millionenschwerer Plastikmüll

Stellen Sie sich eine digitale Armbanduhr vor, die alle fünf Minuten piept, nach einem Tastendruck verlangt und ihren Geist aufgibt, wenn man sie mal eine Weile mißachtet. Jeder normale Mensch würde sowas auf die Ladentheke pfeffern und sein Geld zurückverlangen. Aber wenn die Armbanduhr Eiform hat und statt der Ziffern ein grobpixeliges Küken zeigt, kaufen sich begeisterungsfähige Teeanager-Girls das nette Spielzeug millionenfach.

Das Ding kann es zwar an Intelligenz nicht mit einer handelsüblichen Leuchtdiode aufnehmen, doch dafür fiept und nörgelt es den ganzen Tag lang: »Fütt're mich«, »hab' mich lieb« – sowas kommt an, und ist viel pflegeleichter als ein echtes Haustier. Für die per Knopfdruck verpaßten Streicheleinheiten bedankt sich das LCD-Vieh schlicht damit, seine virtuelle Bude vollzuferkerln.

Das ehrwürdige »Little Computer Project« war grafisch für damalige C64-Verhältnisse annehmbar und mit liebevollen Details vollgestopft, »Dogz« ist ein wirklich netter Bildschirmschoner, und hinter »Creatures« stecken aufwendige KI-Routinen. Doch wozu brauchen wir Tamagotchi? Und weshalb entblödet sich eine Firma nicht, eine 1:1 Shareware-PC-Umsetzung zu schreiben, in einem 105 mal 81 Pixel großen Windows-Fenster (ich hab's nachgemessen)? Statt »kleines Babyei« (so angeblich die Übersetzung) fällt mir dazu nur ein: »So ein Riesensch...«.



Jörg Langer, Chefredakteur

Gabriel Knight in 3D

Sierra arbeitet an **Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned**. Der »Schattenjäger« besucht einen Prinzen im Exil, plötzlich wird dessen Sohn entführt, und Gabriel findet sich zusammen mit seiner Begleiterin Grace in einem kleinen, gottverlassenen Dörfchen wieder. Nachdem »Herr Knight« im zweiten Teil noch in Videosequenzen durch München spazierte, wechselt Sierra mit dem Schauplatz auch die Technik: Diesmal wandeln Sie dank der frisch programmierten G-Engine durch eine Kunst-3D-Welt. Die Sicht beschreibt Sierra als Mischung aus Ich-Perspektive und frei beweglicher Kamera. Spieldesignerin Jane Jensen betont, daß Gabriel Knight entgegen dem derzeitigen Trend kein Action-Adventure werden soll, sondern voll auf Puzzles und Rätsel setzt. Nach derzeitiger Planung startet die Jagd auf Heilige und Verdammte im Spätsommer 98.

Gabriel Knight 3: Kein Renderbild, sondern echtes 3D, Gabriel erforscht ein altes Hotel.

Vergeltungsschlag

Die Trümmer aus **Alarmstufe Rot: Gegenangriff** rauchen immer noch, da erscheint schon die zweite Missions-CD. Vergeltungsschlag wartet endlich mit neuen Einheiten auf. Deren soll es gleich sieben geben, darunter drei Panzer: Tesla-, Chronosphären- und MAD-Tanks. Die restlichen vier teilen sich in Raketen-Unterseeboote, »Demolition-Trucks«, Schock-Truppen und Superjets auf. 18 neue Solomissionen und über 100 Mehrspieler-Karten runden das Paket ab. Alliierte und Sowjets verfügen zudem über neue Nukleartechniken. Der Vergeltungsschlag soll im September erfolgen.



Vergeltungsschlag: Neues Futter für C&C 2.

C&C in 3D und Voxel

Brandaktuell erfuhren wir von Westwood, daß der dritte Teil der **Command & Conquer** Reihe namens **Tiberium Sun** auf einer Voxel-Grafikengine basiert. Außerdem arbeitet Westwood an einem 3D-Actionspiel mit dem Titel **Command & Conquer 3D**, das ebenfalls im C&C-Universum angesiedelt sein wird. Mit näheren Einzelheiten rückt Westwood momentan leider noch nicht heraus. Beide Programme feiern kaum vor Ende nächsten Jahres Premiere.

Airline Tycoon

Spellbound Software spekuliert mit dem Reiz von Fernreisen-Flair und Manager-Omnipotenz. Bei **Airline Tycoon** wird der Spieler zum Leiter einer hoffnungsvollen neuen Fluglinie. Chartertouristen und Business-Bucher wollen quer über den Globus verfrachtet werden. Mit einem effizienten Flugplan, frisch gewarteten Maschinen, fähigen Piloten und ausgeschlafenen Stewardessen stürzen Sie sich ins hart umkämpfte Business. Bei aller Gewinnoptimierung sollte man nicht am falschen Ende sparen; stetig abschmierende Maschinen sind dem Ruf Ihres Weltkonzerns nicht gerade förderlich. Aktuelle Infos zu **Airline Tycoon** und anderen Spellbound-Entwicklungen finden Sie im Internet unter http://www.spellbound.de/web/de/main.htm.

Airline Tycoon: An den Krediten für all die schönen Airbusse stottert man sich schwer einen ab.

Wing Commander Prophecy

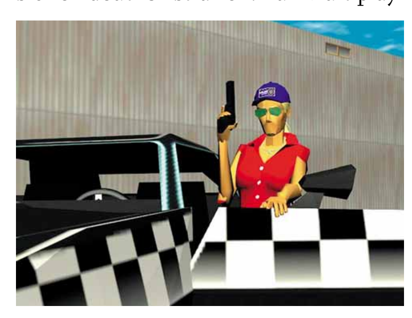
Origin hat mittlerweile entschieden, die Wing-Commander-Serie künftig mit Namen im Titel statt mit Zahlen fortzusetzen. Damit erscheint zusätzlich zu **Prophecy** (siehe Preview) definitiv kein weiterer **Wing Commander 5**.



Mark Hamill spricht in Wing Commander Prophecy wieder ein Wörtchen mit.

Interstate 77: Staying alive

Im Frühjahr erscheint der Nachfolger von **Interstate 76**, und der soll, wie sinnig, **Interstate 77** heißen. Statt einer linearen Handlung werden Sie in rund 20 Missionen abwechselnd in die Rolle des afroköpfigen Taurus, von Automechaniker Skeater sowie anderer Figuren schlüpfen. Neben zusätzlichen Waffen und jeder Menge Zubehör wird die Fortsetzung auch neue Autos wie eine Ambulanz oder einen Eis-Creme-Laster bieten. Unterstützung für Direct-3D-beschleunigte Grafikkarten findet sich diesmal schon direkt in der Packung und nicht erst Monate später im Internet, außerdem will Activision die Missionen deutlich straffen. Für Multiplay-



Interstate 77: Die 70er leben mit heißen Öfen und coolen Mädels neu auf.

er-Matches arbeiten die Entwickler an einem neuen Dateiformat, das das weitverbreitete Tunen der heißen Schlitten per Hex-Editor unterbinden oder zumindest erschweren soll. **Interstate 77** gilt offiziell als Mission-CD und wird etwa 50 Mark kosten, läuft aber auch ohne den Vorgänger. Mit einer richtigen Fortsetzung rechnen wir ebenfalls, nach aktuellen Stand soll die übrigens nicht **Interstate 78** heißen.

Tamagotchi und (k)ein Ende

Gleich mehrere Hersteller bringen demnächst künstliche Haustiere auf den PC-Markt. Fujitsu hat runde 70 Millionen Mark in die Entwicklung von **Fin-Fin** gesteckt, eine Mischung aus Delphin und Vogel. Der synthetische Freund merkt mit Hilfe einer Infrarot-Einheit, ob Sie vor dem Monitor sitzen und reagiert auch auf gesprochene Eingaben. Des weiteren haben sich **7th Level** und **Bandai**, der Hersteller der Original-Tamagotchi, zusammengetan und arbeiten an einer Windows-Version der bunten Plastikeier. Inzwischen gibt es auch eine umfassende deutschsprachige Web-Adresse von Bandai. Unter http://www.tamagotchi.de finden Sie Hilfe vom Dr. Tamagotchi-Team, falls Ihr kleiner Freund ständig ins virtuelle Gras beißt.

Worms, die Zweite



Blutrünstige Regenwürmer erobern wieder die Spiele-Galaxis: Ocean produziert derzeit das grafisch deutlich aufgepeppte **Worms 2**. War schon der erste Teil ein makaber-schräges Vergnügen, soll der zweite Teil noch mehr bieten. So wird zu dem rundenbasierten Action-Strategiespiel künftig ein Waffen-Editor gehören, mit dem Sie neues Kampfgerät entwerfen oder bereits vorhandenes modifizieren. Mit über 8.000 animierten Einzelbildern, witzigen Videos und frisch gezeichneten Knuddel-Würmern brechen für Fans der Humuspflüger bald wieder lange Abende an.



Worms 2: Schön gezeichnet – die neuen PC-Würmer in gewohnter Destruktiv-Action.

GameStar-Charts AUGUST SEPTEMBER

Platz	Spiel	Genre	Wertung
1	Links LS 98 Edition	Sportspiel	86%
2	Hexen 2	3D-Action	85%
3	Constructor	Aufbauspiel	85%
4	Little Big Adventure 2	Adventure	85%
5	Demonworld	Strategie	84%
6	World Wide Soccer	Sportspiel	83%
7	Anstoß 2	Sportspiel	83%
8	Interstate 76	Simulation	83%
9	Pazifik Admiral	Strategie	83%
10	Pro Pinball: Timeshock	Sportspiel	82%
11	Imperialismus	Strategie	79%
12	Dark Earth	Adventure	78%
13	Fighting Falcon	Flugsimulation	78%
14	Emperor of the Fading Sun	Strategie	76%
15	Space Bar	Adventure	76%
16	688 (i) Hunter/Killer	Bootsimulation	76%
17	X-COM Apocalypse	Strategie	76%
18	Swing	Denkspiel	75%
19	Mass Destruction	Action	73%
20	Betrayal in Antara	Rollenspiel	71%

Die 20 besten PC-Spiele im August und September.
Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Auf dieser Seite war

Werbung

Wann kommt »*Sim Shopping*«?

Maxis hat zu fast allem das passende »Sim« entwickelt: Da gibt es SimCity, SimTower und SimCopter. Der jüngste Wurf, Streets of SimCity, läßt mich sogar im Auto durch meine selbstgebastelten Sim-Städte brausen.



Doch was ist mit den Dingen, die mich tagtäglich beschäftigen? Wo bleibt Sim Shopping? Das wäre mal ein Spiel, in dem sich jeder wiederfinden würde! Und was könnte Maxis da alles einbauen: Parkplatzjagd fünf Minuten vor Ladenschluß. Verzweifelte Suche nach einem Markstück für den Einkaufswagen. Hochmotivierte Fleischthekenbesatzungen (»Geht nicht mehr, die Maschine ist schon gereinigt«). Zwölfköpfige Großfamilien, die vor mir die Kassenschlange zieren. Nach Kleingeld kramende Rentner, die eigentlich den ganzen Tag über einkaufen könnten. Blagen, die mir ihren Einkaufswagen mit Karacho in die Hacken rammen. Kassierer, die urplötzlich die Bonrolle wechseln oder mit der Abrechnung beginnen, wenn ich endlich dran wäre.

Stelle ich den Schwierigkeitsgrad auf »Profi«, muß ich per Fahrrad zum Supermarkt und zurück. Dann gilt es, plötzlich auf den Radweg schwingenden Autotüren und blinden Rechtsabbiegern auszuweichen – natürlich mit meiner Getränkekiste auf dem Gepäckträger!

Martin Deppe, Redakteur

Blue Bytes Incubation



Incubation: Schießerei auf einer Plattform.

Blue Byte wird die bewährte Engine von **Extreme Assault** auch für ein anderes Genre nutzen. Im rundenbasierten Taktikspiel **Incubation** sollen Sie schwerbewaffnete Soldaten durch alienverseuchte Gebäude scheuchen. Die düstere Atmosphäre und eine geschickte Kameraführung sorgen für anhaltenden Nervenkitzel. Das Battle-Isle-Universum liefert die Hintergrundstory.

Formel 1 flüssiger

Psygnosis arbeitet gerade fleißig an **Formula 1: Chamionship Edition**. Die Statistiken in der Rennsimulation werden auf den Stichtag des spanischen Grand Prix im Mai 97 hin aktualisiert. Neben kleineren Verbesserungen im Detail flitzen virtuelle Schumis demnächst außerdem deutlich flüssiger über die Computerspiel-Strecken. Geplanter Erscheinungstermin der 3D-beschleunigten Rennsimulation: Dezember 97.



F1 startet in die nächste Runde durch.

Streets of SimCity

Maxis werkelt neben **SimCity 3000** auch emsig an **Streets of SimCity**. Wie schon beim Helikopter-Vorgänger werden Ihre selbstentworfenen SimCity-Städte die



Streets of SimCity: Die Straßen von San Franzisko sind nichts dagegen...

Kulisse für spannende Missionen bilden. Allerdings geht's jetzt erheblich martialischer zu: In einem schwerbewaffneten Wagen sitzend, messen Sie sich mit ebenfalls automobilen Gegnern. Fünf verschiedene Kampfkisten sollen zur Auswahl stehen, die Sie mit netten Extras wie Maschinengewehren, Raketenwerfern oder Minenlegern ausstatten können. Bis zu acht Spieler werden sich in Tag- und Nachtmissionen tummeln; Kämpfe gegen den Computer sind natürlich auch möglich.

News-Ticker

★★★ Mit dem schrägen Actiontitel **MDK** gelangt nach Earthworm Jim bereits das zweite Shiny-Spiel als Cartoon in den Fernseher. Verantwortlich für eine stilechte Umsetzung zeichnet Mainframe Entertainment, die bereits das vollständig gerenderte ReBoot schufen. **RESIDENT EVIL: THE MOVIE** soll im Sommer 98 in amerikanische Kinos kommen. Hauptrollen spielen Jason Patric und Bruce Campbell (beide aus diversen Horrorfilmen bekannt) sowie Samantha Mathis (wirkte bereits im Super-Mario-Film mit). Wann hingegen der geplante **DUKE-NUKEM**-Streifen Premiere feiert, ist derzeit noch unklar. Die Hauptrolle soll Dolph Lundgren übernehmen. ★★★

★★★ Bei einer Umfrage zu Interplays lang erwarteter Simulation im Raumschiff-Enterprise-Universum, **STARFLEET ACADEMY**, durchgeführt im Internet von der amerikanischen Spiele-Site Gamespot (http://www. gamespot.com), hat sich herausgestellt: 67 Prozent nehmen für mehr Spielspaß kleinere Ungenauigkeiten gegenüber dem StarTrek-Filmen und -Büchern in Kauf, während für das restliche Drittel jede Einzelheit mit der Serie übereinstimmen muß. ★★★

★★★ Konsolengigant **SEGA** widmet sich stärker dem PC-Markt und kauft die französische Spielefirma **ADELINE**. Der Hersteller von **LBA 2** soll künftig den Kern von Sega Software bilden und außerdem für die schon länger angekündigte Next-Generation-Konsole der Japaner programmieren. ★★★

★★★ Ubi Soft hat sich die Rechte für **SUB-CULTURE** gesichert. Obwohl das Programm in Großbritannien bereits im Laden steht, müssen wir uns noch gedulden. Die für Kontinentaleuropa geplante Fassung wird sich laut Ubi Soft in spielerischer Hinsicht deutlich von der englischen unterscheiden. Anfang November dürfen auch wir dann endlich abtauchen. ★★★



Verspätungen

Da guckt nicht nur Guybrush überrascht, gehört eine mindestens dreimonatige Verspätung doch zu guten Computerspielen wie ein ordentlicher Krummsäbel zu jedem Piraten: Gleich reihenweise verschiebt sich die Veröffentlichung lang erwarteter Top-Titel. LucasArts' **Monkey Island 3** soll nicht vor November erscheinen und **Star Wars: Jedi Knight** wird nicht vor Mitte Oktober fertig. In **Baphomets Fluch 2** darf George Stubbard ebenfalls erst gegen Oktober ein weiteres Abenteuer bestehen, während **Kings Quest 8** Sie gar erst nächstes Jahr auf Erlebnisreisen in 3D-Welten schicken wird.

FIFA Soccer: Road to World Cup

In **Road to World Cup** spielen Sie die Qualifizierungsrunden zur WM in Frankreich mit allen 172 Mannschaften sowie das Turnier nach. Sie können die verschiedenen Spielsysteme weitgehend editieren und jedem Kicker eine ganz bestimmte Taktik oder Funktion wie Libero, Elfmeterschütze oder Verteidiger zuordnen. Die leicht renovierte Steuerung erlaubt viel einfachere Pässe, Volleys oder Kopfbälle. Generalüberholt präsentiert sich die Grafik: Jeder Spieler soll individuelle Gesichtszüge und sogar Grimassen bekommen, die Matches werden in akkurat nachgebauten 16 Arenen stattfinden. Als deutsche Kommentatoren konnte Electronic Arts übrigens neben Wolf-Dieter Poschmann und Martin Siebel auch »die Stimme des Ruhrpotts«, Werner Hansch, verpflichten. Spätestens im November wird die neue FIFA-Saison eröffnet.



oad to World Cup: Dank 3D-Beschleunigung ist FIFA flüssiger denn je.

Verkaufs-Charts PC-Spiele

Platz	Spiel	Hersteller	Genre
1	Dungeon Keeper	Bullfrog	Strategie
2	Der Industriegigant	JoWooD	Strategie
3	Comanche 3.0	NovaLocic	Simulation
4	Wet - The Sexy Empire	CDV	Strategie
5	C&C 2 - Alarmstufe Rot	Westwood	Strategie
6	Earth 2140	Topware	Strategie
7	Atlantis	Cryo	Adventure
8	Formel 1	Psygnosis	Sport
9	Need for Speed 2	Electronic Arts	Sport
10	Megapak 7	Koch	Budget
11	Pro Pinball Timeshock	Empire	Sport
12	Imperium Galactica	GT Interactive	Strategie
13	Die Siedler 2	Blue Byte	Strategie
14	X-Com Apocalypse	Microprose	Strategie
15	FIFA Soccer Manager	EA Sports	Sport
16	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose	Sport
17	Extreme Assault	Blue Byte	Action
18	Tomb Raider	Eidos	Action
19	StarTrek: Generations	Microprose	Action
20	688(i) Hunter/Killer	Electronic Arts	Simulation

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von Saturn.

Activision aktiv

Activision hat sich weltweit auf unbegrenzte Zeit alle Rechte an Computerspielen gesichert, die auf Avalon Hills preisgekröntem Brettspiel **Civilization** basieren. Pech für Microprose, die bislang mit Avalon Hill zusammengearbeitet haben und die höchst erfolgreichen **Civilization**-Titel schufen. Würde Microprose ein weiteres Spiel in der gleichnamigen Sid Meier-Reihe planen, müßte der bisherige Lizenznehmer es unter einem anderen Titel veröffentlichen, sprich: auf absehbare Zeit kann es kein **Civilization 3** geben.

Außerdem kauft Activison die Softwareschmiede Raven. Der Hersteller von **Hexen 2** bleibt als Label zwar erhalten, gehört dann aber vollständig den Kaliforniern. Über Erweiterungen, Nachfolger und weitere **Hexen**-Spiele denkt man bereits nach. Der Deal dürfte Activision auch näher an id Software binden: Zwischen den 3D-Spezialisten aus Mesquite und Raven Software bestehen seit jeher gute Kontakte.

News-Ticker

★★★ Für die Panzersimulation **SPEAR-HEAD** gewinnt Hersteller Zombie tatkräftige Unterstützung: Ab sofort hilft MÄK Technologies bei der Programmierung. Normalerweise konstruiert MÄK im Auftrag des Pentagon echte Panzer für die US-Army. In dem Spiel rumpeln Sie im Abrams-M1A2 feindlichen Elitetruppen entgegen, erscheinen soll die Simulation zum Jahresende. ★★★

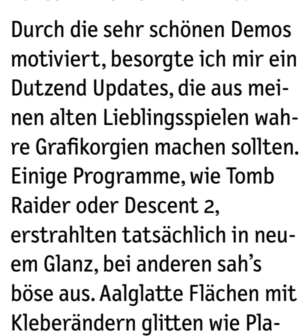
★★★ Die neue Firma von **PETER MOLYNEUX** heißt **LIONHEAD STUDIOS**, den Vertrieb übernimmt EA. Angeblich werkelt Molyneux, kreativer Geist hinter »Populous« und »Dungeon Keeper«, bereits an dem Spiel, das seine bisherigen Geniestreiche weit übertreffen soll. Details, ein Name oder gar der Erscheinungstermin stehen noch in den Sternen. ★★★

★★★ Das erste **CONSTRUCTOR** (siehe Test) erblickt gerade mal das Licht der Welt, da programmiert der Hersteller System 3 in seinen Londoner Büros schon am zweiten Teil. In der Fortsetzung besiedeln Sie den Weltraum und verjagen Marsianer aus ihrer Reihenhaussiedlung. Teil drei soll dann eine noch größere Überraschung bieten – mit Einzelheiten wollte der zuständige Pressesprecher leider auch nach einigen Tagen Folter in den Redaktionsdungeons nicht rausrücken. ★★★

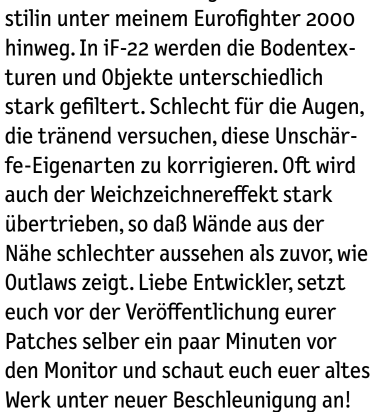
Technik News

In die *Karten* geblickt

Angesteckt vom fleißigen Werkeln und Schrauben des Kollegen Galuschka für den 3D-Kartentest, wollte auch ich den Fortschritt nicht mehr länger aus meinem Rechner heraushalten. Es mußte endlich eine flotte 3D-Beschleunigerkarte in meinen Heim-PC!



Durch die sehr schönen Demos motiviert, besorgte ich mir ein Dutzend Updates, die aus meinen alten Lieblingsspielen wahre Grafikorgien machen sollten. Einige Programme, wie Tomb Raider oder Descent 2, erstrahlten tatsächlich in neuem Glanz, bei anderen sah's böse aus. Aalglatte Flächen mit Kleberändern glitten wie Plastilin unter meinem Eurofighter 2000 hinweg. In iF-22 werden die Bodentexturen und Objekte unterschiedlich stark gefiltert. Schlecht für die Augen, die tränend versuchen, diese Unschärfe-Eigenarten zu korrigieren. Oft wird auch der Weichzeichnereffekt stark übertrieben, so daß Wände aus der Nähe schlechter aussehen als zuvor, wie Outlaws zeigt. Liebe Entwickler, setzt euch vor der Veröffentlichung eurer Patches selber ein paar Minuten vor den Monitor und schaut euch euer altes Werk unter neuer Beschleunigung an!



Michael Schnelle, Redakteur

3D-Monster Sound

Die **Monster Sound** ist die nächste Generation von Soundkarten und nutzt Microsofts Direct-X-Schnittstelle. Ähnlich wie ein 3D-Grafikbeschleuniger verarbeitet Diamonds Klangkünstler die Daten in einem karteneigenen Chip und entlastet so den Hauptprozessor – der kann seine Arbeitszeit wichtigeren Aufgaben widmen. Die Monster Sound funktioniert nur unter Windows 95. Für DOS-Programme lassen Sie Ihr altes Soundblaster-kompatibles Board im



Die Monster Sound von Diamond sorgt für 3D-Raumklang.

Rechner. Obwohl echter Raumklang sonst nur mit mindestens vier Boxen richtig funktioniert, soll die Monster Sound für 349 Mark bereits mit zwei Lautsprechern für realistische Klangerlebnisse sorgen. In der Monster-Sound-Packung finden Sie mehrere auf die neue Technik hin optimierte Spiele, unter anderem Outlaws und SimCopter.

Info: Diamond Multimedia, (08151) 26 60

Profi Matrox

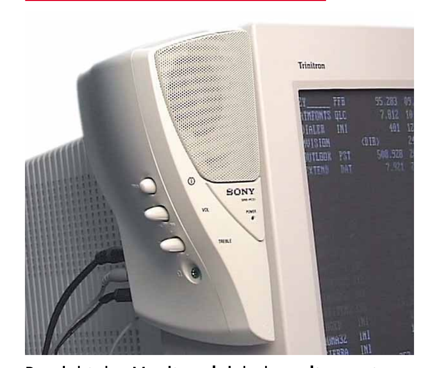
Wer schon die Matrox Mystique in seinem PC stecken hat, kann das unter Spielern beliebte Grafikboard jetzt mit der **Rainbow Runner Studio** aufrüsten und hat anschließend eine professionelle Videokarte zum (vergleichsweise) Schnäppchenpreis. Mit der Rainbow Runner zweckentfremden Sie jeden Fernseher als Computermonitor, speichern TV-Bilder auf der Festplatte oder bearbeiten die Videos vom letzten Familien-Grillabend. Die 559 Mark teure Zusatzkarte wird einfach auf die Mystique gesteckt, allerdings läßt sich dann kein zusätzliches Speichermodul mehr anbringen.

Info: Matrox, (089) 61 44 74-0

Geheime 3D-Karten

Mit **Orchid** und **Matrox** geben zwei weitere Hersteller (siehe auch Grafikkartentest) neue, speziell für den Spielemarkt entwickelte Projekte bekannt. **Orchid** entwickelt eine 2D/3D-Kombikarte mit dem Voodoo-Rush-Chipsatz von 3Dfx, über den verwendeten 2D-Prozessor ist allerdings ebensowenig bekannt wie über Name, Preis und Termin. Das gilt auch für **Matrox**, allerdings ist dort ein reines Zusatzboard in der Mache. Besonders preisgünstig soll es sein und im Gegensatz zur Mystique auch alle relevanten 3D-Features beherrschen.

Baßspaß von Sony



Da sieht der Monitor gleich doppelt so gut aus: Die Sony SRS-PC51-Boxen.

Zur Aufrüstung baßschwacher Aktivlautsprecher ist der externe Subwoofer **SRS-PC3DW** von Sony gedacht. Der Clou an der schuhkartongroßen, 199 Mark teuren Box ist sicherlich der Turnover-Frequenz-Regler. Damit können Sie zwischen 100 und 200 Hertz stufenlos regeln, wann der Subwoofer seine Arbeit aufnehmen soll. Passende Satelliten hat Sony natürlich auch im Programm. Das Modell **SRS-PC51** eignet sich mit seiner eleganten, schlanken Form ausschließlich für die Monitormontage und kostet 109 Mark.

Info: Sony, (0221) 59 66-0

Direct X Version 5

Mit Version 5 ist die neueste Variante von Microsofts Spieleschnittstelle DirectX fertiggestellt. Neu ist DrawPrimitive, das eine deutlich optimierte Verwaltung von Polygon-Daten und somit eine schnellere Frame-Rate verspricht. Dank DirectInput werden ab sofort Force-Feedback-Geräte, dank DirectSound3D auch 3D-Soundkarten unterstützt. Direct X liegt allen Spielen bei, die die neuen Funktionen unterstützen oder voraussetzen. In ersten Tests zeigten sich bereits Probleme mit bestimmten Programmen wie Dungeon Keeper. Wer für ganz neue Spiele nicht unbedingt upgraden muß, sollte also noch auf ein Bugfixing warten.

Auf dieser Seite war

Werbung

Hightech-Rothaut gegen Dinosaurier



Turok Dinosaur Hunter

Wahnsinn – auf dem PC ist das Dino-Spektakel Turok noch prächtiger als in der N64-Originalversion. Als erstes Magazin in Deutschland konnten wir eine voll spielbare Beta-Version unter die Lupe nehmen.

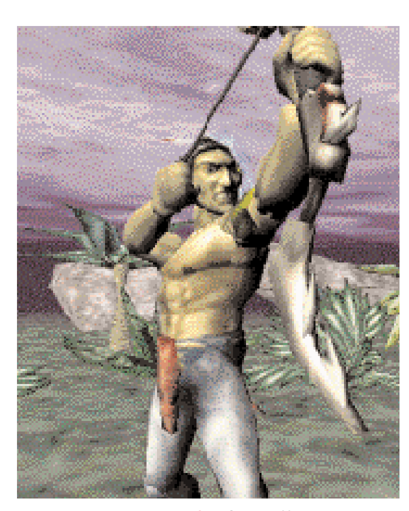


Zwei seltene Triceratopse mit doppeltem Raketenwerfer: Aus der Nähe greifen die Bestien mit ihren Hörnern an.

Wer Besitzer einer Nintendo-64-Konsole auf ihr liebstes Spiel anspricht, bekommt für gewöhnlich zwei Antworten: Mario 64 und **Turok: Dinosaur Hunter**. Während der fette 3D-Klempner Mario wohl nie die Leiterbahnen einer Intel-CPU von innen kennenlernen wird, erscheint das grafisch extrem aufwendige und auf Konsole über 2 Millionen mal verkaufte **Turok** demnächst für PCs. Und obwohl das N64 mit Grafik-Spezialchips vollgestopft ist, wird die PC-Version des Actionspiels nochmal deutlich besser aussehen – moderne 3D-Karten machen's möglich. Technisch gesehen haben PCs damit die Next-generation-Konsolen in deren ureigener Paradedisziplin – den Actionspielen – eingeholt.

Jagt den Campaigner!

Titelheld **Turok** ist so etwas wie die Indianer-Variante von Schwarzenegger – cool, muskulös und schwerbewaffnet. Auf eine fremde Welt verschleppt, kennt er nur ein Ziel: Die Einzelteile der mächtigen Alien-Waffe Chronoscepter zu finden und damit den Campaigner wegzublasen. Der rüstet nämlich friedliche Dinos mit allerlei Waffen und Implantaten zu mörderischen Vernichtungsmaschinen um. Klassische Höhlensysteme erkundet die kampfkräftige Rothaut selten, bewegt sich meist unter freiem Himmel. Die Landschaft erinnert an südamerikanische Hochebenen: Der nächste tiefe Abgrund ist nie weit, überall wuchern Farne; aztekische Statuen und alte Tempelruinen verbreiten gepflegte **Indiana Jones**-Stimmung. Verglichen mit anderen 3D-Shootern sind die Levels riesig: Selbst wenn Turok rennt, alle Gegner leben läßt und den kürzesten Weg nimmt, braucht er von einem Ende bis zum anderen runde vier bis fünf Minuten. Öfters muß er ausgedehnte Hüpfeinlagen über Felsnadeln oder Holzplattformen bewältigen. Insgesamt schießt sich Turok durch acht reguläre Missionen, dazu kommen ein paar versteckte Levels sowie Kämpfe gegen die wohl aufwendigsten Endgegner, die je das Licht der Computerspielwelt erblickt haben.



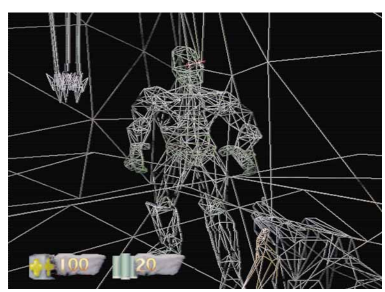
Turok mit straff gespanntem Bogen, aus dem Intro.

Die Dinosaurier sterben aus

Egal, ob ein Velociraptor das Maul aufreißt und blankgeputzte Zahnreihen alarmierend funkeln, oder ein mächtiger Triceratops mit seinem aufmontierten Raketenwerfer angreift: Selbst erfahrene Spieler vergessen angesichts der lebensechten Bewegungen und hochdetaillierten Texturen gelegentlich ihre Verteidigung und gucken fasziniert den scheinbar beseelten Kreaturen zu. Insgesamt trifft Turok auf rund 25 Geg-



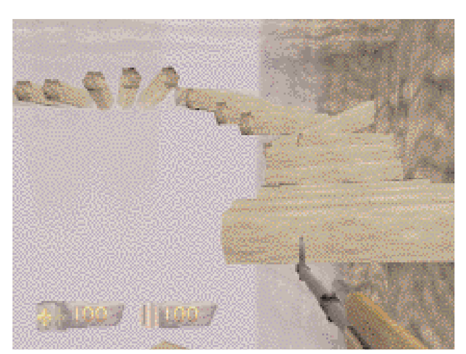
Ein gut getarnter Alien mit Texturen ...

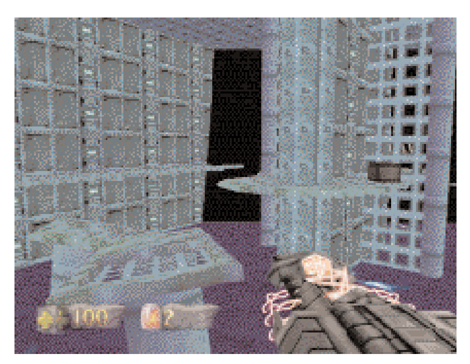


... und im nackten Polygonkleid. Beachten Sie die Vielzahl der kleinen Dreiecke.



Die Voodoo-Krieger mit Skelettbemalung gehören zu den fiesesten Standardgegnern.


ump-and-run-Einlage über Holzbalken.


Geheimleveln finden Sie neue Waffen und or allem Extramunition.

nertypen. Darunter finden sich nicht nur Dinosaurier, sondern auch allerlei Außerirdische, Cyborgs und Voodoo-Krieger. Jede Feindart hat nicht nur individuelle Bewegungsmuster für Angriff und Rückzug – die bewußt überzogenen, dramatisch-makabren Abgänge der Scheusale würden jedem Western-Schauspieler zu höchster Ehre gereichen.

Atomwaffenhaltige Gefahrenzone

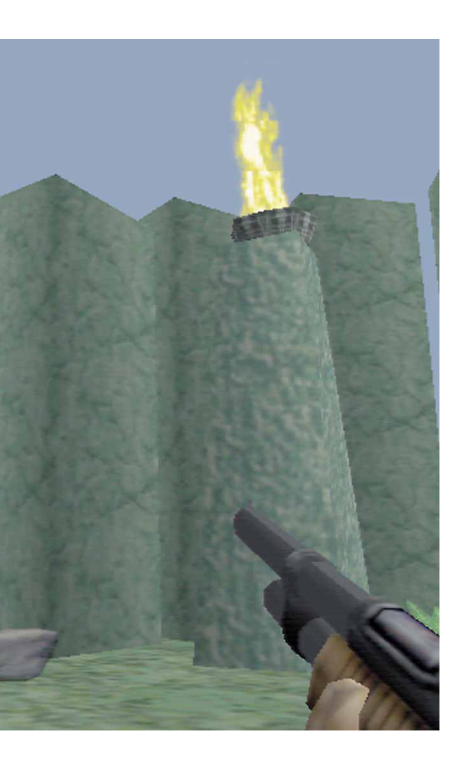
Gegen Turoks Waffenarsenal wirkt das Kriegsgerät anderer 3D-Recken wie harmloses Spielzeug. Bei maximaler Ausbaustufe schleppt der streitlustige Indianer 14 Kampfgeräte mit sich. Hält er zu Beginn nur ein Messer in der Faust, findet Turok im Spielverlauf immer kräftigere Knarren. Die Palette reicht von der einfachen Pistole, dem Hightech-Bogen, zwei Maschinengewehren und diversen Energiewummen bis zu hitzesuchenden Raketen sowie dem handlichen Atomsprengkopf für unterwegs. Ein echter Hingucker sind die Explosionen – statt einfach nur einen großen Feuerball in die Landschaft zu pixeln, zischen die Geschosse mit heiserem Fauchen auf ihr Ziel zu, und gleißende Energiestrahlen bersten mit lautem Knall. Die Nuklarwaffe detoniert in einer gut 30sekündigen, mehrstufigen Explosion und schickt in weitem Umkreis jeden Dino auf direktem Weg in den Saurierhimmel.

Grafiken aus Silicon

Allein die Tatsache, daß der N64-Hit auf PCs lauffähig ist, kommt einer kleinen Revolution gleich. Die Prozessoren in Nintendos Vorzeige-Konsole sind voll auf Grafikpower getrimmt. Entwickelt



wurden die Chips von der amerikanische Firma Silicon Graphics. Normalerweise stellen die Kalifornier kostspielige High-End-Workstations für professionelle Echtzeit-Grafikbearbeitung her. Seien es die künstlichen Riesenechsen in Jurassic Park oder die Wolkenflüge in TV-Wettersendungen: Stets steckt Silicon Graphics mit ihren mehrere zehntausend



Inka-Statuen in einer alten Tempelanlage.



Aufwendige Lichteffekte: Dem Alien geht bei dem Beschuß schnell die Luft aus.



Nur selten muß Turok durch solche labyrinthartigen Tunnelsysteme.

Mark teuren Rechnern hinter den Animationen. Wenn es um schnelle 3D-Grafik geht, kann kein normaler PC derartiger Konkurrenz Paroli bieten. Ein durchschnittlich konfigurierter Pentium-133 bringt mit Ach und Krach etwa 40.000 Polygonobjekte pro Sekunde auf den Bildschirm. In der gleichen Zeit zaubert jedes N64 locker 160.000 Polygone hervor. Doch dank der Verbreitung schneller und preisgünstiger 3D-Beschleunigerkarten hält der PC mit im Wettlauf der Polygonmeisterschaften. Mit **Turok: Dinosaur Hunter** setzt Hersteller Acclaim erstmals ein Programm um, das jede 3D-Karte bis zur letzten Taktzahl ausreizt. Für die Programmierer kein leichtes Unterfangen: Aufgrund der wesentlich feineren Bildschirmauflösung wird bei der PC-Variante etwa die vierfache Menge an Bildpunkten berechnet und durch die Grafikkarte an den Monitor geschickt. Dafür wirken die Gegner dann aber auch detaillierter und die Welt echter als beim N64-Original.

Tricks und Kniffe

Um flüssigen und ruckelfreien Spielspaß zu garantieren, greifen die Acclaim-Programmierer zu vielen kleinen Tricks, die im Spiel kaum auffallen. Das Szenario kommt ihnen dabei entgegen: In der Welt von Turok ist die Fernsicht dank des feuchtschwülen Wetters stark eingeschränkt, weit entfernte Berge oder Gebäude sind nur selten auszumachen – was der Spieler nicht sieht, muß der Computer nicht berechnen. Diese Clipping genannte Technik spart Taktzyklen für die Darstellung naher Objekte. Zu einem weiteren Trick greifen die Programmierer bei der Berechnung der aufwendig animierten Gegner. Um die immer wieder verblüffenden Todesszenen oder den furchterregenden Angriff eines Velos zu ermöglichen, kämpft Turok meist nur mit ein oder zwei Gegnern gleichzeitig – so kann sich der Prozessor ganz auf deren Darstellung konzentrieren. In der Praxis stört das nicht, da die Gegner auch aus der Nähe detailliert aussehen und den Spieler mit ihren unterschiedlichen Angriffsformen in Atem halten.

Bombastgrafik für alle PC-Spieler

Die uns zur Verfügung gestellte Beta-Version funktionierte mit dem Voodoo-Chip von 3Dfx. Das fertige Spiel soll dank Direct-3D-Schnittstelle alle gängigen Karten unterstützen. Auf schnellen Rechnern soll das Programm sogar ganz ohne 3D-Karte ausreichend schnell laufen – das glauben wir allerdings erst, wenn wir es sehen. Denn nie zuvor wurde bei einem Actionspiel größerer Grafikaufwand betrieben: Feuert man eine Maschinengewehrgarbe am angreifenden Dino vorbei ins Wasser, spritzen nicht nur Fontänen auf – jede Kugel ruft einen Wellenring im durchsichtigen Wasser hervor, der sich prompt ausbreitet. Während man die Waffe wechselt, greift das verfehlte Ziel in voller Sauriergröße von der Seite an. Der frisch gezückte Granatwerfer erwischt das Schuppenvieh voll, doch es stapft einfach durch die transparente Explosion und gibt uns mit einem pfeilschnellen, flüssig animierten Klauenhieb den Rest. ps



Auf unserer CD finden Sie eine exklusive Video-Preview zu Turok

Turok: Dinosaur Hunter

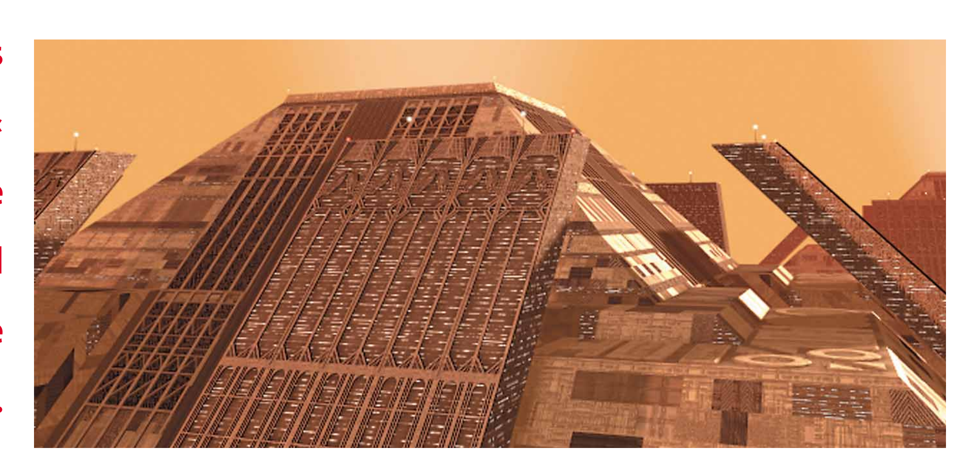
Genre:	Action	Hersteller:	Acclaim
Termin:	Oktober 97	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Turoks geradlinige 3D-Action lebt von den lebensechten Monsteranimationen, dem ungewöhnlichen Dschungel-Szenario, der eindrucksvollen Grafik und den bombastischen Waffen.«

Der Kultfilm als Action-Adventure

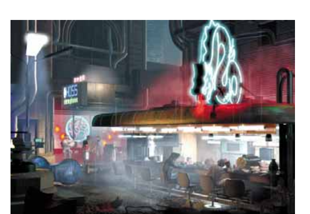
Blade Runner

In Ridley Scotts SF-Epos jagte »Blade Runner« Harrison Ford künstliche Übermenschen. Bald können Sie in seine Fußstapfen treten.



uf unserer D finden e eine exklu- ve Video- review von adeRunner.

Den Zukunftsthriller **Blade Runner** (1982) mag man wegen seiner Bildgewalt, düsteren Stimmung und Detailfülle. Oder man haßt ihn, weil er Längen enthält, die verregnete Herbstnachmittage als turbulente Abenteuerferien erscheinen lassen. Viele Menschen haben 2019 die Erde verlassen, um auf den Kolonieplaneten ihr Glück zu suchen. Zurück bleiben die Mittellosen und Verschrobenen, sowie einige Superreiche, wie der Boß der Tyrell Corporation. Diese Firma baut »Replikanten«, künstliche Sklaven, die dummerweise immer wieder von den Kolonien zur Erde fliehen. Dort können sie nur von speziellen Killern enttarnt werden – den Blade Runnern (»Klingenläufer«). Westwood hat sich an die Umsetzung des Kultfilms gewagt.





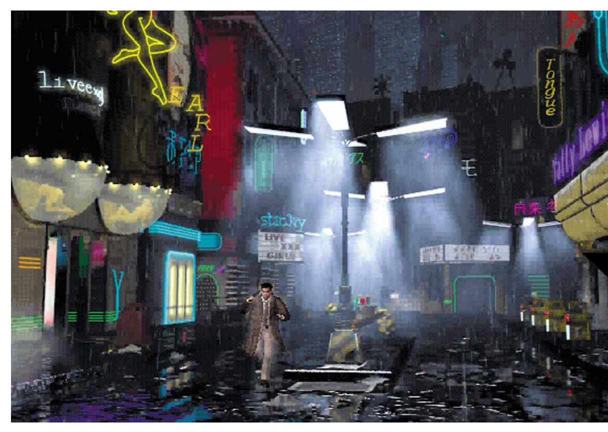
Von der Sushi-Bar fliegt unser Schwebegleiter zum monströsen Turm des Polizei-Hauptquartiers.

Replikantenjagd

Eine Mischung aus Detektivspiel und Action-Adventure erwartet den angehenden **Blade Runner**. Allerdings verkörpert man aus Lizenzgründen nicht den Filmhelden Deckard, sondern einen Kollegen. Laut Produzent Louis Castle sollen die Rollen bei jedem Spiel neu verteilt sein, so daß man bei den Verhören nie sicher sein kann, wer nun ein Mensch ist und wer ein Android. Durch rund 130 Schauplätze jagt der schwerbewaffnete Detektiv den Replikanten hinterher, die nur eines wollen: ihre genetisch auf vier Jahre begrenzte Lebensspanne verlängern. Der Spieler kann die Seiten wechseln und den Kunstmenschen helfen, die fehlende DNA-Information zu finden.

Große Authentizität

Ein Inventar im herkömmlichen Sinne gibt es nicht, dafür aber einen hilfreichen Taschencomputer. Kommen Gegner angerannt, wandelt sich der Cursor zum Fadenkreuz. Meist stiefelt der **Blade Runner** als Figur durchs Bild, oder Sie sehen durch seine Augen Personen und Displays. Dazu kommen bombastische Überleitungen, etwa beim Flug mit einem Schwebegleiter. Für die Authentizität von Schauplätzen und Objekten wurde extra Sid Mead engagiert, der vor 15 Jahren am Film mitgewirkt hat. Das Bradbury Buildung taucht ebenso auf wie Taffy Lewis' Bar oder der Tiermarkt. Aufwendige KI-Routinen geben den Charakteren ein Eigenleben: Wer einen Unschuldigen mit der Waffe bedroht, sollte beim nächsten Treffen nicht auf allzu große Freundlichkeit hoffen. **la**



Spurt durch die regennassen Straßen des zukünftigen Los Angeles.

Blade Runner

Genre: Action-Adventure | Hersteller: Westwood
Termin: November '97 | Ersteindruck: Sehr gut

Jörg Langer: »Die Grafik kommt der Filmvorlage beängstigend nahe – wenn Story und Interface ähnlich gut werden, erwartet uns ein stimmungsvolles Edelabenteuer.«

Auf dieser Seite war

Werbung

Auf dieser Seite war

Werbung



Die Rollenspiel-Hoffnung

Lands of Lore 2 – Götterdämmerung

Ein Gestaltwandler wider Willen und eine finstere Gottheit laden tapfere Helden in die Lands of Lore ein.

Monster, Magie und böse Mächte sind die Zutaten, aus denen man Rollenspiele strickt. Mangels Klasse schwand das Interesse an dieser Spielegattung in den letzten Jahren rapide. Westwood will dem Genre mit dem zweiten Part der Lands of Lore-Saga neues Leben einhauchen.

Die Sünden der Mütter

Wir erinnern uns: In Teil 1 konnte eine dreiköpfige Heldengruppe gerade noch verhindern, daß die niederträchtige Zauberin Scotia das Königreich Gladstone unterjochte. Doch kurz vor dem Ableben übertrug sie ihre gestaltwandlerischen Fähigkeiten auf ihren Sohn Luther. Leider ging irgend etwas schief, weshalb der gute Luther die Transformation nicht steuern kann. Und so verwandelt er sich des öfteren urplötzlich in ein Monster (stark!) oder ein kleines Reptil (flink!).

Auf der Flucht

Klar, daß man mit solch »gesegneter« Gabe schnell im Knast landet. Doch Luther glückt die Flucht, und das eigentliche Abenteuer beginnt. In einer 3D-Umgebung, wie man sie auch von Actionspielen gewöhnt ist, arbeiten Sie sich in seiner Haut durch ein Höhlensystem nach Norden vor. Schon bald belauschen Sie ein paar Wachposten, die Ihnen auf der Spur sind. Sie können die Wachbüttel natürlich gleich mit bloßen Händen oder einem mehrstufig dosierbaren Schmalspurzauber angreifen, gesünder ist es aber, einen großen Bogen um die Jungs zu schlagen und ein wenig Verstecken zu spielen. Doch nur allzubald hören Sie hinter sich Rufe erschallen und sehen aus der Entfernung Fackeln in Ihre Richtung ziehen. Panik beginnt sich breitzumachen, jeder Schritt kann der letzte sein, und ausgerechnet da beginnen Sie zu schrumpfen ...



Das Inventar hat sich seit dem ersten Teil nicht groß verändert.

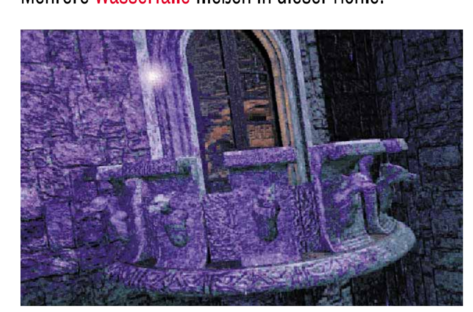
Die Macht der Bilder

Der Boden ist uneben, Stalagmiten und -titen zieren die Höhle und schmale Grate ragen über brodelnden Lavaseen auf. Für ganz spezielle Örtlichkeiten werden die etwas groben Texturen der 3D-Perspektive durch hochauflösende 2D-Bilder ersetzt. Immer wieder werden in die 3D-Umgebung vorberechnete Animationen eingefügt, so daß sich andere Charaktere abwechslungsreich und ziemlich lebensecht bewegen.

Ehe sich's der brave Luther versieht, wird er von den lichten und dunklen Mächten gleichermaßen gejagt. Schnell muß er lernen, seine Verwandlungskünste zu kontrollieren. Außerdem steht bald die Entscheidung an, ob er der guten oder der bösen Seite dienen soll. Beide Wege können zum Erfolg führen... mic



Mehrere Wasserfälle fließen in dieser Höhle.



Die Zwischensequenzen sind atemberaubend schön.



Ein lampentragender, etwas grobpixeliger Ritter greift uns an.

Lands of Lore 2

Genre: Rollenspiel | Hersteller: Westwood Studios
Termin: Oktober '97 | Ersteindruck: Sehr gut

Michael Schnelle: »Mit seiner packenden Story und der schönen Grafik könnte Lands of Lore – Götterdämmerung das angeschlagene Rollenspielgenre wiederbeleben.«

Das Superweib kehrt zurück

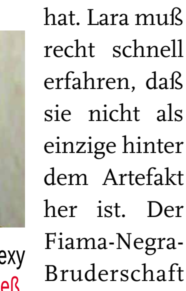
Tomb Raider 2

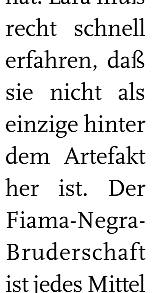
Ihre kessen Kurven sind bereits auf über 2.000.000 Monitoren zu bewundern und machten sie zur bekanntesten PC-Persönlichkeit: Lara Croft startet in ein neues Abenteuer.

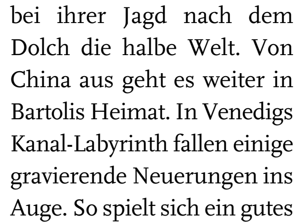


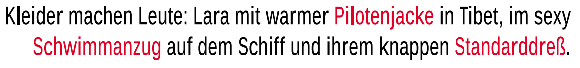
In Venedig warten schon die maskierten Fiama-Negra-Schergen auf Lara.

Vielleicht wäre Tomb Raider auch ohne seine weibliche Hauptdarstellerin zum Hit avanciert. Doch mit der 29-jährigen Schönheit als Protagonistin war dem Action-Adventure weltweite Aufmerksamkeit gewiß, die sich weit über Computerspielkreise hinauszog. Gute Nachrichten für alle Fans: Lara Croft wird, für ein Großprojekt ungewöhnlich genug, pünktlich Mitte November zu einer weiteren Expedition aufbrechen. Diesmal verschlägt es die rehäugige Aristokratentochter mit den vielen hervorstechenden Merkmalen zunächst nach China. Dort sucht sie nach dem Dolch von Xian, von dem der Sage nach eine ungeheuere Macht ausgeht, weshalb ihn eine Gruppe tibetischer Shaolin-Mönche irgendwo in der chinesischen Mauer versteckt hat. Lara muß recht schnell erfahren, daß sie nicht als einzige hinter dem Artefakt her ist. Der Fiama-Negra-Bruderschaft ist jedes Mittel recht, um in den Besitz des wertvollen Stücks zu gelangen. Boß Marco Bartoli (deutsche Stimme: Fanta-4-Rapper Smudo) erweist sich als direkter Nachfahre eines venezianischen Seefahrers, der bereits vor mehreren Jahrhunderten mit den Mönchen wegen des Xian-Dolches im Clinch lag.









Kleider machen Leute: Lara mit warmer Pilotenjacke in Tibet, im sexy Schwimmanzug auf dem Schiff und ihrem knappen Standarddreß.

Exotische Orte

Ganz im Stil eines guten James-Bond-Films bereist Lara bei ihrer Jagd nach dem Dolch die halbe Welt. Von China aus geht es weiter in Bartolis Heimat. In Venedigs Kanal-Labyrinth fallen einige gravierende Neuerungen ins Auge. So spielt sich ein gutes Viertel der Action unter blauem Himmel ab. Zwar war die Szenerie im Vorgänger nicht komplett überdacht, wegen der extrem hohen Wände und Felsmauern kam das Freiluft-feeling aber kaum rüber. Ebenfalls neu ist ein dynamisches, echtzeitberechnetes Lichtsystem, etwa wenn Lara eine ihrer Waffen abfeuert. Das sorgt nicht nur für größeren optische Genuß, sondern nimmt zugleich im Spieldesign einen wichtigen Platz ein. Denn neben einigen grandiosen Hell-Dunkel-Abschnitten gibt es komplett stockfinstere Passagen, in denen sich Lara ausschließlich mit Hilfe von Fackeln zurechtfindet. Teilweise wurden die Lichtspiele sogar in Puzzles integriert, etwa beim Entziffern von Inschriften auf überschatteten Felswänden.

Von der Lagunenstadt führt die Spur auf eine Ölplattform



Auch Hängeleitern wollen bezwungen werden.


Laras Polygon-Zopf ist exzellent animiert.

und weiter auf ein in drei Teile zerborstenes Schiff. Dadurch, daß der Rumpf halb über, halb im Wasser liegt, bestechen die Abschnitte mit abwechslungsreichen Puzzles und atmosphärischer Grafik. Zurück in Tibet sammelt Lara die letzten Hinweise, die schließlich erneut an der chinesischen Mauer zusammenlaufen. Den krönenden Abschluß – das Finale des Vorgängers war ja etwas enttäuschend – bildet ein mystischer Insel-Level. Hier wird's zum Abschluß fast schon surrealistisch.

Für jeden etwas

Viele Spieler beschwerten sich beim ersten Teil, daß in den riesigen Levels außer kilometerlangen Dauerläufen wenig los sei. Diesen Mangel hat Core Design erkannt und abgestellt. **Tomb Raider 2** setzt verstärkt auf knifflige Rätsel, doch auch Actionfreunde kommen dank deutlich erhöhtem Feindaufkommen auf ihre Kosten. Laras ausgebautes Waffenarsenal – neu sind unter anderem Harpune, M16-Gewehr und ein Raketenwerfer – findet häufiger Verwendung, vornehmlich gegen die lokale Fauna. Das Spektrum würde selbst einem mittelgroßen Zoo zur Ehre reichen. Neben Ratten, Dobermännern und Haien trachten vor allem Großkatzen aller Art nach Fräulein Crofts Leben. Zwar müssen Sie diesmal auf Dinos, jedoch nicht auf Fabelwesen an sich verzichten. Nach Reinhold Messner ist Lara nämlich der zweite Westeuropäer, der in den Eis- und Schneehöhlen Tibets auf zottelige, schauerlich grunzende Yetis trifft. Doch nicht nur die Tierwelt, auch menschliche Wesen gehen ihr vermehrt an den Kragen. Um der gewachsenen Feindesscharen Frau zu werden, bekam Lara neue Bewegungen spendiert, bei denen jede Aerobic-Mieze blaß vor Neid wird. Der schnelle 180-Grad-Flip ist jetzt gleichermaßen im Sprung und unter Wasser möglich. Ihre kräftigen Arme setzt sie mit Vorliebe beim Klettern ein, selbst »Cliffhanger«-taugliche Einarmeinlagen sind kein Problem. Außerdem kann sie nunmehr aus dem Lauf auf Anhöhen und durch Glasfenster springen. Trotz ihres guten Schuhwerks muß Lara die um etwa ein Drittel größer gewordene Spielwelt nicht ausschließlich per pedes durchwandern. Zur Abwechslung sitzt sie nun zeitweise am Steuer eines Motorboots, mit dem sie durch die Kanäle Venedigs gondelt, oder greift zu den Lenkerstummeln eines Ski-Jetbikes, mit dem sie tibetanische Schneefelder durchquert.


Die Räume haben teilweise gewaltige Ausmaße.

Eine Lara kommt meistens allein

Zwar ist Core Design nach wie vor am Überlegen, wie sie das im Vergleich zu simplen 3D-Shootern komplexere Spielprinzip mehrspielerfähig machen könnten, doch zu viele Dinge sprechen einfach dagegen. So ist das automatische Zielen wenig Deathmatch-freundlich, und mehrere, aufwendig animierte Laras würden selbst schnelle Netzwerke überfordern. Fest eingeplant sind dagegen Level-CDs mit neuen, noch aufwendigeren Missionen. Einiges vor hat Core mit den Spielständen. Nachdem die – mit wenigen, festinstallierten Speicherpunkten abgespeisten – Konsolenfreaks darauf stolz waren, ein dadurch wesentlich schwereres **Tomb Raider** geknackt zu haben, will man den Spieler dazu verleiten, möglichst selten zu saven. Der bislang ausgefallenste Vorschlag lautet so: Eventuell gibt es eine Videosequenz, in der sich Lara nach ihrer Heimkehr vom bestandenen Abenteuer auf eine schöne, heiße Dusche freut. Je seltener Sie gespeichert haben, um so länger und intensiver dürfen Sie bei diesem Erlebnis dabei sein... mg


Hungrige Haie versperren den Weg zum Schlüssel.


Lara zieht einem Yeti das Fell über die Ohren.


Klettern ist in Tomb Raider 2 häufig angesagt.

Tomb Raider 2

Genre:	Simulation	Hersteller:	Eidos
Termin:	November 97	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Galuschka: »Schöner, größer, abwechslungsreicher: Mit bewährten Mitteln ist Tomb Raider 2 erneut auf dem Weg zum Kassenschlager«



Sin

Sin (»Sünde«) setzt weniger als die Konkurrenz auf spielerische Innovationen, läßt aber Leveldesign vom Allerfeinsten erwarten: In der ersten fertiggestellten Mission kämpft sich der Spieler durch eine riesige Sciencefiction-Fabrik in ausgedehnten Höhlensystemen mit nackten Felswänden und brodelnden Lavaseen. Er soll dort einen Reaktor zerstören und rechtzeitig vor der großen Explosion den rettenden Ausgang finden. Jeder Level dient gleichzeitig für Solo- wie Multiplayer-Partien: Sobald er als Mehrspieler-Arena genutzt wird, klappen Tore auf, geben zusätzlichen Platz frei und erlauben so bis zu 32 Teilnehmern den Wettstreit. Anders als bei Quake 2 werden bei Sin nicht nur die Lichteffekte, sondern auch die detaillierten Wandtexturen mit 65.000 Farben dargestellt. Derzeit bastelt Ritual (vormals Hypnotic) unter anderem an den Gegnern. Der Hersteller läßt auf seiner Website die Spielergemeinde mitentscheiden: Wie soll das Monster sich verhalten, welche Angriffsmuster verwenden, und wie soll es heißen?



Sin: Auf der Suche nach dem Reaktor im Geotherm-Level.

Sin

Genre: 3D-Action | Hersteller: Ritual Entertainment
Termin: 1. Quartal 98 | Ersteindruck: Gut

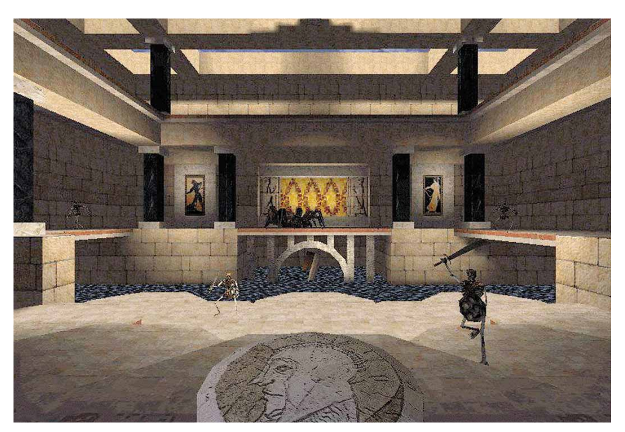
Peter Steinlechner: »Eher grundsolide als brandneu, aber den Scourge-Machern traue ich einiges zu – vor allem beim Leveldesign und Multiplayermodus.«

Die vier schärfsten Verfolger von Quake 2

Thronanwä

Daikatana

John Romero höchstpersönlich werkelt an Daikatana, das sich um ein legendäres japanisches Langschwert dreht. Sie wollen Ihren ermordeten Professor rächen, die Jagd nach den Killern führt durch vier Epochen: Erst in ein futuristisches Japan, dann zurück nach San Francisco im Jahr 2030, anschließend ins alte Griechenland und zu guter Letzt nach Europa ins Jahr 560 AD. Hiro reist nicht allein durch die Geschichte, ihm stehen die Tochter des Ermordeten und ein kampfkräftiger Haudrauf zur Seite. Die beiden computergesteuerten Helfer durchwandern zusammen mit dem Spieler die Levels, weisen per Sprachausgabe auf Gegner hin und kämpfen natürlich auch mit. Erst wenn alle drei ihr Bildschirmleben ausgehaucht haben, heißt es endgültig »Game Over«. Fast jeder Level bietet neue Monster, insgesamt arbeitet Ion Storm an 64 wilden Kreaturen. Eine Besonderheit ist das Schwert Daikatana: Ähnlich wie ein Charakter in Rollenspielen sammelt es durch regelmäßigen Gebrauch Erfahrung und wird immer mächtiger.



Daikatana: Ein Dreierteam kämpft sich durch die Historie.

Daikatana

Genre: 3D-Action | Hersteller: Ion Storm
Termin: Dezember 97 | Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Als infernalisches Trio durch die Weltgeschichte. Klingt spannend - falls die beiden automatischen Mitstreiter wirklich eine Hilfe sind.«



Unreal: Ein grünhäutiger und ziemlich bösartiger Skaarj greift an.

Unreal

Genre: 3D-Action | Hersteller: Epic Megagames
Termin: November 97 | Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Hoffentlich wird Unreal endlich Wirklichkeit. Die fortgeschrittene KI und die Morphing-Stations versprechen gehobenen Baller-Spielspaß.«

Unreal

Es gibt sie tatsächlich: 3D-Shooter, die nicht von der Quake-Engine abstammen. Neben überzeugenden Grafiken bietet Unreal auch Neuerungen beim Spielprinzip. An sogenannten »Morphing Stations« ändern Sie Ihre Gestalt und stapfen als mächtiges Monstrum durch den Level, verkleinern sich auf Mückenformat oder erkunden als Flugwesen neue Gebiete. Für die KI zeichnet Steven Polge verantwortlich, der Schöpfer der künstlichen Quake-Netzwerkgegner »Reaper-Bots«. Unreal setzt weniger auf Massenkämpfe mit vielen Gegnern: Meist trifft der Spieler nur auf kleine Gruppen, die sich dafür um so cleverer zur Wehr setzen. So stimmen etwa die grünhäutigen Skaarj ihre Attacken untereinander ab, indem sie sich in ihrer Aliensprache Befehle zubrüllen. Nicht alle Außerirdischen sind von Beginn an feindlich, mit einigen können Sie sich verbünden. Wer ohne nachzudenken jedem fremden Wesen eine Ladung Blei in den außerirdischen Wanst jagt, hofft auf derartige Hilfe natürlich vergebens.

rter

Nicht nur id kann's: Auch andere 3D-Action-Teams werkeln an neuen Ballerspielen mit Bombastgrafik.



Half-Life: Diese Soldaten benutzen fiese Umzingelungstaktiken.

Half-Life

Genre: 3D-Action | Hersteller: Valve
Termin: Dezember 97 | Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Dank fortgeschrittener KI und neuartigen Gegneranimationen absolutes Hitpotential – nie haben sich Gegner realistischer und schlauer verhalten.«

Half-Life

Auf einer Forschungsstation gelingt per Dimensionstor der Kontakt mit einer außerirdischen Rasse. Natürlich gibt es Probleme, das indizierte Doom läßt grüßen. Bald kämpfen in den Labors Außerirdische, Marines sowie CIA-Agenten fröhlich mit- und gegeneinander. Half-Life erzählt diese Story nicht in Zwischensequenzen, sondern direkt in der 3D-Grafik mit sprechenden Charakteren. In diese Szenen können Sie sogar eingreifen und die weiteren Ereignisse mitbestimmen. Half-Life erinnert zwar sehr an die Quake-Engine, nutzt für viele Effekte aber eigene Technologien. So tragen alle Monster ein aufwendiges Texturenkleid über einem 3D-Skelett. Das erlaubt flexiblere Bewegungen, etwa auf Treppen. Die Monster sind nicht nur gut zu Fuß, sie hören und riechen ihre Opponenten sogar. Wenn Sie gegen Marines kämpfen, geben die sich Feuerschutz, gehen in Deckung, tauschen Infos aus und versuchen, Sie zu umzingeln. ps

Per 3D-Karte durch die Galaxis

Shadows of the

Der Krieg der Sterne tobt weiter. Heiße Schlachten, rasante Verfolgungsjagden und wilde Feuergefechte erwarten Sie in diesem Herbst.

Es begab sich in einer fernen Zukunft, in einer weit, weit entfernten Galaxie, daß sich Luke Skywalker und seine Rebellen, nachdem sie das Imperium zurückgeschlagen hatten, vom Krieg der Sterne ein wenig erholen konnten. Doch bevor die tapferen Recken auf die Rückkehr der Jedi-Ritter hoffen durften, lauerte in den Shadows of the Empire bereits ein neues Übel.



Luke in Not

Prinz Xizor strebt nach der dunklen Seite der Macht. Deshalb beauftragt er den Kopfgeldjäger Boba Fett, Luke Skywalker zu meucheln. Weil Han Solo, der Dauerbeschützer des jugendlichen Jedis, noch im Carbonith-Gefrierfach vor sich hin frostet, muß sein alter Kumpel Dash Rendar mit dem Outrider-Raumer als Retter in der Not einspringen.









Die Macht der Karten

Mit Shadows of the Empire wagte sich LucasArts Anfang des Jahres in den N64-Markt. Damals galt Nintendos lang erwartete Videokonsole als reines Grafikwunder, dem der PC nicht gewachsen war. Doch mit dem Aufkommen von 3Dfx und Co. stellte sich schnell heraus, daß das Spielzeug aus Japan sich doch nicht mit der ausgefeilten Hardware von 3D-Beschleunigerkarten messen konnte. Kein Wunder also, wenn die Designer jetzt mit Hochdruck an der PC-Version ihres ehemaligen Nintendo-only-Titels arbeiten. Wir haben uns vorab schon mal in einen Gleiter geschwungen und den Eisplaneten Hoth unsicher gemacht.





In den späteren Levels liefern Sie sich heftige Gefechte mit imperialen Sternenzerstörern.

Aufgemotzt

Unter SuperVGA mit Perspektivenkorrektur und geglätteten Texturen wirken die ersten drei Levels extrem plastisch. Vor allem die AT-STs und die riesigen AT-ATs trampeln furchterregend durch die

Empire



In den Zwischensequenzen sieht die Outrider nochmal so schön aus.

Sämtliche Gegner sind realistisch animiert und bewegen sich absolut flüssig.

frostige Landschaft und brechen nach vehementem Laserfeuer unter transparenten Explosionswolken fast filmreif auseinander. Mit ein wenig Geschick können Sie die Walker auch wie Luke Skywalker mit einem Stahlkabel einwickeln und zu Fall bringen.

In diesem dreigeteilten Level beginnt Ihre Reise kreuz und quer durch die Galaxis aber erst. Weitere neun Spielstufen lang fliegen, laufen oder speederbiken Sie durch berühmt-berüchtigte Örtlichkeiten wie Mos Eisley, die Imperial City und natürlich Xizor´s Palast. Deutlich verbessert im Gegensatz zur Nintendo-Version wird nicht nur die Spielgrafik – auch sämtliche Zwischenszenen müssen sich einem Lifting unterziehen. Dominierten auf der Konsole spärlich animierte Standbilder mit Untertiteln, so entwerfen die Entwickler speziell für den PC neue 3D-Cut-Scenes, die für volle Filmatmosphäre sorgen sollen. Dabei dürfen Luke und Prinzessin Leia mit kurzen Gastauftritten natürlich nicht fehlen.

Use the Force

Die opulente Grafik unterstützt John Williams' unsterblicher Originalsoundtrack. Und wenn Sie im Besitz von Microsofts Sidewinder-Force-Feedback-Pro-Stick sind, können Sie sich auf einige ordentliche Rüttler beim verschärften Laserbeschuß freuen, von deren Qualität wir uns ebenfalls jetzt schon überzeugen konnten. Bislang läuft **Shadows of the Empire** nur auf Beschleunigerkarten mit 3Dfx-Voodoo-, Redition-Vérité-1000-, oder Permedia-2-Chipsatz. Ob und welche anderen Beschleuniger zusätzlich unterstützt werden, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. So denn die Macht mit den Programmierern ist, dürfen Sie sich bereits ab Oktober mit Dash Rendar der Rebellion anschließen. mic



Auf Ord Mantell müssen Sie – ganz un-sternenkämpferisch zu Fuß – die Spitze des Zuges unbeschadet erreichen.



Auf Echo Base ist die Outrider verborgen.



Gleich dreht sich das AT-ST in unsere Richtung.

Shadows of the Empire

Genre:	Action	Hersteller:	LucasArts
Termin:	Oktober 97	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Schnelle: »Shadows of the Empire könnte Beschleunigerkarten ebenso salonfähig machen, wie Rebel Assault seinerzeit CD-ROM-Laufwerke.«

Roberts ist weg, doch die Erfolgsserie geht weiter

Wing Commander

Der fünfte Wing Commander startet gegen Jahresende mit toller Grafik und komplexen Missionen.



Ein Raumjäger der Panther-Klasse, ein schlagkräftiges und flinkes Schiff der Terran Confederation.

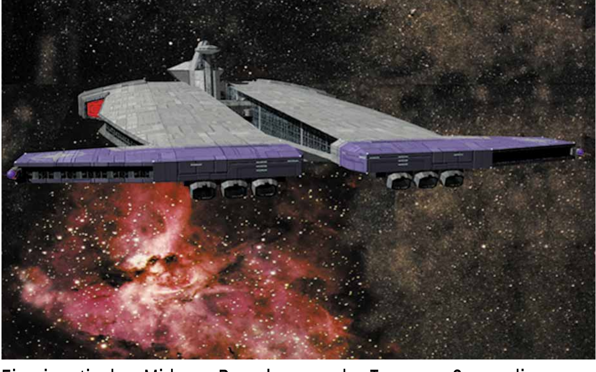
Ein neuer Wing Commander ohne Chris Roberts: kann das gutgehen? Der Schöpfer der erfolgreichen Weltraumaction-Serie hat Origin nach Teil 4 verlassen und sich selbständig gemacht. Bei dem texanischen Hersteller werkelt nun die nächste Generation von Spieledesignern an der Vorzeige-Spaceopera. Die jungen Entwickler besinnen sich auf alte Stärken: Als Vorbild dient nicht etwa der direkte Vorgänger, sondern der erste Teil der Serie. Das vor rund sieben Jahren veröffentlichte Wing Commander kam mit drei 5,25-Zoll-Disketten und ohne Videosequenzen aus, hat damals aber trotzdem jede Menge Spielspaß geboten.

X-Wing als Vorbild

Letztlich ist jede Weltall-Ballerei nur so gut wie ihre Missionen. Hatte auf diesem Gebiet bislang LucasArts die Nase vorne, soll nun auch Wing Commander Prophecy mit komplexen und abwechslungsreichen Raumschlachten aufwarten. Die Texaner tüftelten rund 100 Missionen aus, die 50 besten finden den Weg ins Spiel. Je nachdem, wie der Spieler sich schlägt, ändern sich die Missionsaufgaben grundlegend: Statt eines Großkampfschiffes gilt es plötzlich, kleinere Jäger auszuschalten. Das System ist so weit fortgeschritten, daß die Entwickler sogar einen eigenen Namen dafür schufen, nämlich »Dynamic Mission Branching«. Noch etwas hat Origin bei LucasArts abgeguckt – ab sofort gibt es im WC-Universum nach Wichtigkeit gestaffelte Aufgaben. Die »First Objectives« müssen, die »Secondary«- und »Bonus«-Ziele sollten erledigt werden. Je nach Performance wirft das Programm am Missionsende eine Gesamtwertung aus. Wer 80 Prozent erreichen konnte, wird befördert und mit Orden dekoriert. Wer nur mit Ach und Krach die wichtigsten Ziele geschafft hat, darf sich innerlich beim Landeanflug schon auf eine harsche Zurechtweisung durch den Captain einstellen. Die



Die organisch geformten Alien-Kreuzer verfügen über modernste Technologien und erfordern vom Spieler andere Taktiken als bei normalen Dogfights.



Ein gigantischer Midway-Raumkreuzer der Terraner: Gegen diese fliegenden Festungen wirkt jedes andere Schiff winzig.

Prophecy

neu strukturierten Missionen bringen einen Wermutstropfen mit sich: um den Schwierigkeitsgrad genau dosieren zu können, haben die Entwickler das bislang übliche Ausstattungsmenü für Schiff und Bewaffnung gestrichen. Künftig muß der Spieler mit dem Raumjäger zurechtkommen, den die Missionsdesigner ihm vorsetzen. Lediglich in Multiplayer-Begegnungen darf jeder Pilot bis ins Detail bestimmen, wie er in den Kampf zieht.

Abschied von Blair

Erstmals übernimmt der Spieler nicht die Rolle von Christopher Blair, sondern die eines jungen, aufstrebenden Fliegerasses. Der noch namenlose Held trifft im Verlauf der Handlung mehrmals auf den wieder von Mark »Skywalker« Hamill gespielten alten Haudegen, der als Mentor agiert. Auch andere alte Bekannte geben sich ein Stelldichein, etwa Maniac oder Rachel.

Ausgerechnet Blair löste mit der Zerstörung des kilrathischen Heimatplaneten intergalaktische Schallwellen aus. »Hoppla«, sagen sich einige Außerirdische, »wer zu sowas fähig ist, der muß gefährlich sein. Vernichten!« Und sofort machen sich die Aliens auf den Weg und nehmen mit ihrer überlegenen Technik sowohl die kilrathische als auch die terranische Flotte auseinander.

»The badder the better« lautete der Auftrag von Origin an Sid Mead: Der Designer von Filmen wie »Blade Runner« oder »Aliens« sollte völlig neue, furchterregende Außerirdische erschaffen.

Echtes 3D-Cockpit

Insgesamt darf der Spieler in sieben neuen Raumjägern Platz nehmen, die Außerirdischen verfügen über die doppelte Menge an Schiffen. Wieder eingeführt hat Origin sichtbare Cockpits, die man freilich ausschalten kann. Alle Apparate und Anzeigen sind erstmals aus echten 3D-Objekten aufgebaut und erlauben besonders dramatische Effekte bei Treffern, etwa explodierende Anzeigesysteme oder wackelnde Armaturen. Der Pilot kann blitzschnell mit einem Fadenkreuz die Schiffsenergie zwischen den Bereichen Waffen, Schilde und Triebwerke neu verteilen. Gigantische Ausmaße haben die neuen Großkampfschiffe: Über 2.000 Meter lange Boliden durchstreifen das All, ein Flug entlang dieser Festungen dauert mehrere Minuten.



Aus dem Intro: Einer der neuen Konföderations-Raumjäger im Landeanflug auf die Erde.

Erstmals Multiplayer

Obwohl Wing Commander Prophecy in erster Linie auf Solospaß ausgerichtet ist, dürfte der Multiplayermodus die Konkurrenz weit überflügeln. Alle gängigen Spielmodi wie Capture-the-flag, Deathmatch, Cooperative oder Melee sind von vornherein eingebaut. Trotzdem soll die Konfiguration auch für Anfänger kein Problem darstellen. Origin verspricht, daß vom Hauptmenü aus maximal drei Mausklicks in flotte Weltraumkämpfe mit oder gegen menschliche Piloten führen.



Diese grünen Alien-Raumjäger beherrschen völlig neue Formationsflüge. Frontalangriffe und blindwütiges Ballern bringen gegen sie nichts.

Flinke Engine

Prophecy bedient sich einer von Grund auf neu programmierten Grafikengine. Besondere Highlights sind neben optischen Leckereien die hyperrealistischen Lichteffekte und die plattformunabhängige Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten. Jede gängige Grafikschnittstelle wie Glide, OpenGL oder Direct 3D (und damit jede halbwegs verbreitete Grafikkarte) wird vom Start weg unterstützt. Kommt neue Hardware auf den Markt, muß der Spieler nur eine entsprechende DLL-Datei in das Wing-Verzeichnis kopieren, und schon kommt Prophecy mit der allerneuesten Technik klar. Nötig sind Beschleunigerkarten nicht unbedingt, das Programm soll auf jedem mittleren Pentium laufen, sieht dann aber weniger beeindruckend aus. ps



Prophecy setzt auf Render-Zwischenszenen.

Wing Commander Prophecy

Genre: Simulation | Hersteller: Origin
Termin: November 97 | Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Sinnvolle Neuerungen, guter Multiplayer-Modus und opulente Grafik vom Allerfeinsten – Prophecy hat schon jetzt den Wow-Effekt«.

»Warcraft« hebt ab – ins All

Starcraft



In der Spielergunst steht »Warcraft 2« immer noch ganz weit oben. Wird es vom eigenen Nachfolger geschlagen?

Das Fantasy-Spektakel Warcraft 2 gehört nicht mehr zu den Jüngsten, gilt aber immer noch als das beliebteste Echtzeit-Strategiespiel neben Command & Conquer 2. Blizzard greift das bewährte Spielprinzip wieder auf und verlegt die Story in den Weltraum: Starcraft ist geboren. Statt der üblichen zwei Rassen treten nun gleich drei gegeneinander an, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Da sind Terraner, die über Tarnschiffe verfügen,während die alienartigen Zorgs auf Lebewesen setzen, die sich nach Gefechten flugs regenerieren. Die Schiffe der Protos schließlich sind mit Schilden ausgestattet und so nur schwer zu vernichten. Gegenüber dem Fantasy-Vorgänger sehen die Einheiten und Bauten der Rassen nicht nur anders aus, sondern haben völlig andere Fähigkeiten. So gibt es Trägerschiffe, die mit Jägern bestückt sind, Flammenwerfer-Mechs oder Soldaten mit Jetpacks.



Infanterie kann Felswände nicht erklimmen. Also müssen Flieger herbei.



Harter Kampf um einen Konvoy.



Fliegeralarm! Protos-Jäger starten von zwei Trägerschiffen und fallen geballt über eine terranische Basis her.

Es werde Licht!

Da der Weltraum bekanntlich recht dunkel ist, griff Blizzard – wie schon bei Diablo – tief in die Kiste mit Lichteffekten. Alle Einheiten sind von einem flackernden Leuchtkreis umgeben, der mit der Größe des Schiffs an Umfang zunimmt. Kommt also plötzlich ein großes Lichtfeld auf Sie zu, ist Panik angesagt: ein Schlachtraumer nähert sich! Nur dumm, daß Schiffsattrappen den gleichen Effekt erzeugen...

Brände, Triebwerke und Strahlenwaffen sorgen ebenso für Farborgien wie Explosionen, die auch benachbarte Einheiten beschädigen. Rohstoffe lassen sich dem Gegner klauen, um sie für eigene Zwecke zu verbraten. Neben der Produktion dienen die Materialien wieder für Upgrades, die noch weitreichender geworden sind. Die Upgrade-Levels sind jetzt unbegrenzt, allerdings fallen die Unterschiede zwischen Level 29 und 30 geringer aus als zwischen den ersten beiden Stufen. Neben Waffen, Schilden oder Geschwindigkeit werden spezielle Fähigkeiten gesteigert. Manche Einheiten graben sich so unterirdisch zum Feind durch oder tarnen sich dank neuer Technik wie klingonische »Birds of Prey«.

Fliegende Häuser

Viele Gebäude können Sie jetzt bewegen und an anderer Stelle wieder absetzen. Zwar sind die Bauten während der Reise durchs Vakuum ein leichtes Opfer, doch der Umzug lohnt sich meist. So können Sie näher an frische Rohstoffquellen ziehen, wenn die alten abgegrast sind. Starcraft spielt sich durch solche Aktionen erheblich flexibler als Warcraft 2. Wie schon bei Westwoods Alarmstufe Rot wird es auch hier Missionen in Gebäuden geben, bei denen Sie Geiseln befreien oder Artefakte stehlen müssen.

Auf unserer Cover-CD finden Sie eine exklusive Video-Preview zu Starcraft.



Actiongeladene Zwischensequenzen führen die Handlung fort.

Starcraft landet mit zehn Missionen pro Rasse in den Händlerregalen; dank beiliegendem Szenario-Editor dürften weitere Karten in Windeseile einschlägige Webseiten und CDs stürmen. md

Starcraft

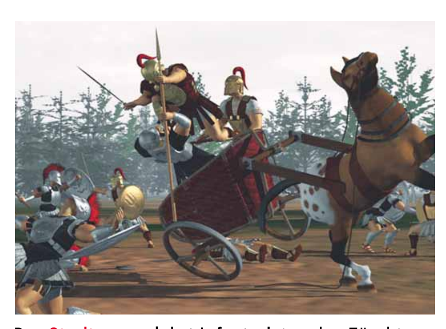
Genre:	Strategie	Hersteller:	Blizzard
Termin:	Dezember '97	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Martin Deppe: »Die drei Rassen sehen nicht nur völlig unterschiedlich aus – sie sind es. Wenn die Steuerung nicht zu kompliziert gerät, ist das Weihnachtsfest für die Strategen unter unseren Lesern gerettet.«

Civilization meets Warcraft

Age of Empires

Gewaltige Kriegselefanten trampeln über Katapulte, die gerade eine trutzige Stadtmauer pulverisieren: So friedlich geht's bei Age of Empires zu.



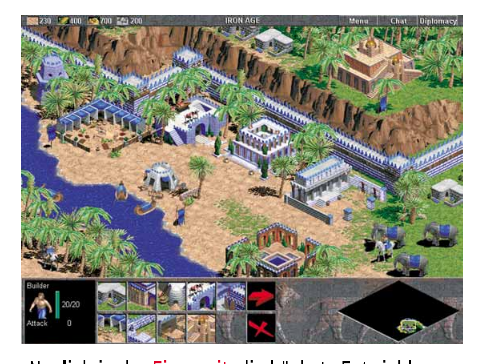
Der Streitwagen lehrt Infanteristen das Fürchten.



Mit Feuer und Schwert verwüsten feindliche Truppen unsere schöne Stadt.



Vom Fischerboot bis zur Kriegsgaleere dümpelt so manches Schiff in den Fluten.



Neulich in der Eisenzeit: die höchste Entwicklungsstufe bringt die fortschrittlichsten Einheiten hervor.

Mögen Sie Civilization, vermissen aber eine Portion Hektik? Lieben Sie Echtzeitstrategie, aber fehlt Ihnen das gewisse Drumherum? Dann hat Microsoft die passende Antwort in petto: Age of Empires liefert gleich ein ganzes Bündel spannender Neuerungen.

Die meisten Echtzeit-Strategiespiele finden entweder im All oder auf Fantasywelten statt. Age of Empires hingegen handelt gleich 10.000 Jahre der Menschheitgeschichte ab – aber keine Angst, so lange sitzen Sie nicht an einer Partie! Eines von zwölf historischen Völkern, darunter Ägypter, Römer und Babylonier, will erfolgreich von der Stein- zur Eisenzeit geführt werden, mit Zwischenstopps im Werkzeug- und Bronzezeitalter. Das kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder, hat doch unter anderem Bruce Shelley hier Pate gestanden, einer der Civilization-Designer. So kann es denn auch nicht überraschen, wenn man viele bewährte Features des berühmten Vorbilds wiederfindet. Beispielsweise ist es extrem wichtig, neue Technologien zu erlernen und die Spielwelt schrittweise zu erforschen. Der Technologiebaum enthält über 100 Fortschritte, die zu neuen Einheiten und Bauwerken führen. Schicken Sie anfangs noch befellte Keulenträger ins Unbekannte, donnern später schnittige Streitwagen übers Land, während Kriegsgaleeren das nasse Element durchpflügen. Auch die Gebäude werden im Laufe der Jahrtausende immer ausgefeilter. Die Computervölker schummeln in ihrem Wachstum nicht, sondern halten sich an die gleichen Entwicklungsregeln, die auch für Sie gelten. Lediglich ihr Anfangsbestand der vier Rohstoffe Gold, Eisen, Nahrung und Holz kann variieren.

Kein Sieg ist wie der andere

Anders ist Age of Empires auch bei den Siegbedingungen. Gleich vier Möglichkeiten gibt es, das eigene Ego ins Unermeßliche zu steigern und sich wie Caesar persönlich zu fühlen. Neben dem herkömmlichen »Es kann nur einen geben«-Feldzug wäre da der Technologiesieg, bei dem Sie eines der sieben antiken Weltwunder zusammenzimmern. Außerdem sind heilige Bauwerke wie Tempel oder Runensteine Marke Stonehenge über die



Als es Mc Donalds noch nicht gab, waren Elefantenkoteletts heiß begehrt.

Karte verteilt; wer alle besetzt und über eine bestimmte Zeitspanne hält, gewinnt. Schließlich liegen auf der Spielwelt Artefakte. Haben Sie alle gesammelt und ebenfalls für geraume Zeit in Ihrem Besitz, ist Ihnen der Sieg auch gewiß. Dabei müssen Sie sich nicht bereits zu Spielbeginn festlegen, sondern können jederzeit Ihre Strategie ändern. Kürzere Szenarios laden zu einer einzelnen Schlacht ein; auch Multiplayer-Partien sind vorgesehen. Über Microsofts In-



In diesem Schlacht-Szenario trennt ein schmaler Fluß die verfeindeten Armeen. Vorerst dürfen sich nur die Fernkämpfer austoben.

ternet Gaming Zone, LAN oder per Modem lassen sich heiße Kriege anzetteln. Sozial Veranlagte teilen sich ein Volk, was interessante Möglichkeiten bietet. So kann der eine Spieler Armee und Flotte übernehmen, während der andere Wirtschaft und Forschung frisiert. Oder aber man teilt das Heer auf, was besonders bei größeren Schlachten Vorteile bringt (»Rück' mit Deiner Kavallerie ruhig vor – meine Bogenschützen sind direkt hinter ihr. In Gedanken immer ...«).

Da lacht das Auge

Age of Empires ist eine reine Augenweide. Auf den ersten Blick kann man zwischen den zahlreichen Einheiten unterscheiden, und auch ihre Funktion ist gleich offensichtlich. Schließlich weiß auch der Laie sofort, daß ein Bogenschütze in der Regel Pfeile verschießt und Kavalleristen meist auf Pferden dahertraben. Abhängig von der Grafikauflösung sehen Sie einen unterschiedlich großen Ausschnitt der Spielwelt, doch selbst im größten sind Krieger, Gebäude oder Handwerker noch leicht zu erkennen. Holzarbeiter springen auf der Suche nach dem nächsten Baumopfer munter durch den Wald, fleißige Bauern buddeln Saatgut ein und Kartoffeln oder Weizen wieder aus. Im Laufe der Zeitalter verändert sich das Aussehen der Gebäude, so weichen simple Holzhütten massiven Steinbauten.

Auch beim Sound weiß das Ohr gleich, was gerade vor sich geht: Schwerterklirren vermischt mit dem Tröten von Elefantenrüsseln, und ein sattes »Fummp!« begleitet den Schuß der Pfeilgeschütze und Katapulte.

Wollten Sie schon immer mal eine Schlacht um Ihre Heimat oder Lieblings-Ferieninsel schlagen? Der Szenario-Editor macht's möglich: Mit ihm lassen sich eigene Kampagnen und Szenarios entwerfen oder vorhandene ändern. Dabei dürfen Sie nicht nur an der Spielwelt feilen, sondern auch an Bauten und Einheiten. Selbstgebastelte Partien tauscht man dann einfach untereinander aus, so daß die Mitspieler das Werk bewundern können. md



Im Szenario-Editor läßt sich fast alles verändern.



Diese griechische Stadt ist zu Wasser und zu Lande gut behütet.

Age of Empires

Genre:	Strategie	Hersteller:	November '97
Termin:	Microsoft	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »10.000 spannende Jahre, in einem Spiel verpackt. So bunt war die graue Vorzeit noch nie. Hier kommt ein neuer Echtzeit-Hit auf uns zu.«

Akte Europa

Eine riesige Armee pflügt gerade auf das feindliche HQ zu, da trifft eine Nachricht ein: In der Nähe ankernde Schiffe sind zu vernichten! Solche Untermissionen von **Akte Europa** (vormals »Colony Wars 2«) bringen Ihnen Extra-Credits. Die können Sie auch gut gebrauchen, denn erstmals dürfen Sie in diesem Echtzeit-Spiel Ihre Einheiten selbst designen. Aus Chassis, Rädern und Geschütz wird flugs ein tödlicher Schützenpanzer; auch Luftwaffe und Marine sind für neue Entwürfe dankbar.

Bessere Ausrüstung erhalten Sie durch fleißiges Forschen. Ihre Truppen verbrauchen Munition und Treibstoff, und bleiben schon mal hilflos liegen. Zum Glück gibt es Hubschrauber, die automatisch Sprit und Granaten vorbeibringen. Ressourcen werden von Hochbahnen zwischen den Fabriken befördert, die können aber vom bösen Gegner außer Gefecht gesetzt werden. Das 3D-Gelände wirkt sich auf Geschwindigkeit, Kampfstärke und Sichtradius der Truppen aus, läßt (anders als **Dark Reign**) Sichtlinien jedoch außer acht.



Akte Europa: UN-Truppen und »Europs« kämpfen um eine Basis.

Akte Europa

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Eidos
Termin: November 97 Ersteindruck: Gut

Martin Deppe: »Akte Europa bietet mit Einheiten-Design und Untermissionen interessante Neuerungen. Ein echter Geheimtip für anspruchsvolle Strategiefans.«

Die Erben von »Command&Conquer«

Echtzeit-Att

Dark Reign

In **Dark Reign** schlagen sich Imperium und Freedom Guard um die immer kleiner werdenden Wasserreserven. Ein Glanzpunkt des Programms ist sein realistisches Gelände mit Hügeln und Wäldern, die tatsächlich die Sicht der Einheiten behindern – so können Sie Ihre Soldaten verstecken und Hinterhalte aushecken. Wegpunkte erlauben auf einfache Weise komplizierte Manöver, etwa die Bewegung um eine Gegnerbasis herum. Frisch produzierte Kämpfer marschieren direkt an die Front, angeschlagene kehren von allein zur Werkstatt zurück. Auf Wunsch handeln Ihre Untergebenen selbständig und spüren eigenhändig Gegner auf. Die beiden Kriegsparteien verfügen über viele spezielle Einheiten wie z.B. Spione, die sich in Felsen verwandeln. Statt die ganze Karte mit Gebäuden zuzupflastern, setzt **Dark Reign** auf Upgrades einiger weniger Bauten. Besonders interessant ist der Editor, der das Erstellen abwechslungsreicher Missionen ermöglicht. Langfristiger Spielspaß ist somit gesichert.



Dark Reign: Plattes Gelände ist out, topographische 3D-Welten sind in.

Dark Reign

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Activision
Termin: Oktober 97 Ersteindruck: Ausgezeichnet

Martin Deppe: »Mit realistischem Gelände, starker KI und einem ungewohnt mächtigen Editor könnte Dark Reign der kommende Echtzeit-Knaller werden.«



Total Annihilation: Mechs, Panzer und Flieger sind gerendert.

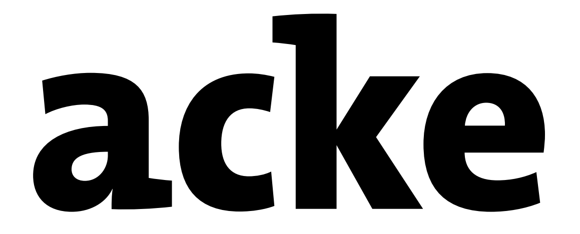
Total Annihilation

Flugzeuge drehen graziöse Kurven, Panzer werden von Rückstoß und Treffern durchgebeutelt, Schiffe richten ihre Kanonen auf mehrere Gegner gleichzeitig aus. **Total Annihilation** beschert uns Massen gerenderter Truppen und Bauwerke. Die beiden Widersacher Core und Arm haben je fast 80 Einheiten in ihren Reihen, weitere sollen wöchentlich, so der fromme Vorsatz, im Internet erscheinen. Auch bei **T.A.** ist das dreidimensionale Gelände realistisch; so können Spinnen-Mechs selbst steile Gebirgswände erklimmen, während sie in der Ebene von jedem Panzer überholt werden. Auf Hügeln stationierte Geschützbatterien spähen zwar in Waldschneisen, der unter den Bäumen heranpirschende Roboter bleibt hingegen unentdeckt. Schlachtschiffe sind gegen nahe Schnellboote machtlos, weil die Kanonen nur für große Reichweiten ausgelegt sind. Grafisch brennt **T.A.** ein wahres Feuerwerk ab: Fulminante Explosionen und weit streuende Trümmer lassen nicht nur Pyromanen jubeln.

Total Annihilation

Genre: Echtzeit-Strategie — Hersteller: Cavedog
Termin: Oktober 97 — Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Total Annihilation sieht beeindruckend aus – Rendertechnik und Feuerwerk-Effekte lassen vergessen, daß es sich um ein Strategiespiel handelt.«



Im Echtzeit-Genre brodelt es: Diese vier Neulinge bewerben sich mit frischen Ideen um die Nachfolge von »Alarmstufe Rot«.



Conquest Earth: Zwei Kettenpanzer leisten erbitterten Widerstand.

Conquest Earth

Auf den ersten Blick erinnert **Conquest Earth** an **X-COM**. Während die Jupiterianer die Erdatmosphäre mit Schwefel-Generatoren umwandeln wollen, trachten die Bionics danach, die Giftsprüher zu zerstören und die Invasoren zu vertreiben. Zum ersten Mal in einem Echtzeit-Strategiespiel werden Sie nicht nur als General in einzelnen Szenarios tätig, sondern werkeln auch zwischen den Missionen: Die Aliens suchen sich auf dem Erdglobus Angriffsziele aus, die Bionics forschen währenddessen nach neuen Kampfeinheiten und schießen Beobachtungssatelliten in die Umlaufbahn. Beide Seiten haben eine eigene Benutzeroberfläche und spielen sich merklich anders. Schwebegleiter steuern Sie wie in einem Actionspiel, anstatt nur Bewegungsbefehle zu geben. Per Fenstertechnik behält man mehrere Brennpunkte und Armeen gleichzeitig im Blick; die Szenariokarte läßt sich in mehreren Stufen zoomen. Für Ungeduldige steht ein sogenannter Action-Modus bereit, der auf den strategischen Part verzichtet. md

Conquest Earth

Genre: Echtzeit-Strategie — Hersteller: Eidos
Termin: Oktober 97 — Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Alle Achtung: Den strategischen Modus hat es so im Genre noch nicht gegeben – und auch keine Nachtmissionen mit transparenten Lichtkegeln.«

Auf dieser Seite war

Werbung

Königreich für Internet-Ritter

Ultima Online

Demnächst können Sie per Internet im legendären Märchenland von Origin und Lord British ein Zweitleben führen.

Lord British lautet der Name einer bekannten adeligen Hoheit. Dieser Monarch herrscht seit neun Ultima-Rollenspielen (Teil 7 war zweigeteilt) mit gnädiger Hand über sein Volk und seinen ganz speziellen Freund, den Avatar. Diese vom Spieler gesteuerte Essenz nobler Gesinnung und edler Tugenden wandelte bisher nur in KI-Begleitung durch das riesige Königreich Britannia. Demnächst bekommt der Avatar ebenbürtige Gesellschaft: Mehrere zehntausend menschliche Spieler sollen sich gleichzeitig in den liebevoll animierten, riesigen Landstrichen von Ultima Online aufhalten können.

nter http:// ww.owo.com nden Sie die ufwendigen ltima Online - Webseiten.

Neue Heimat

Das Internet-Ultima spielt in einem Britannia, das parallel zur restlichen Serie existiert. Obwohl die Evolution in beiden Welten größtenteils deckungsgleich verlief, müssen die Entwickler sich deshalb nicht zwanghaft an die bekannte Umgebung halten, sondern passen sie bei Bedarf den anderen Spielbedingungen an.

Auf eine Geschichte im herkömmlichen Sinne verzichtet Ultima Online. Auf höchster Ebene tobt zwar ein Konflikt zwischen Ordnung und Chaos, verkörpert durch Lord British und den aus früheren Ultimas bekannten Blackthorne, dessen Rolle Produzent Starr Long übernimmt. Dieser Kampf krempelt allerdings nur in besonderen historischen Situationen die gesellschaftliche Großwetterlage um und hat auf das Alltagsleben der meisten Bürger und Helden kaum Auswirkungen.

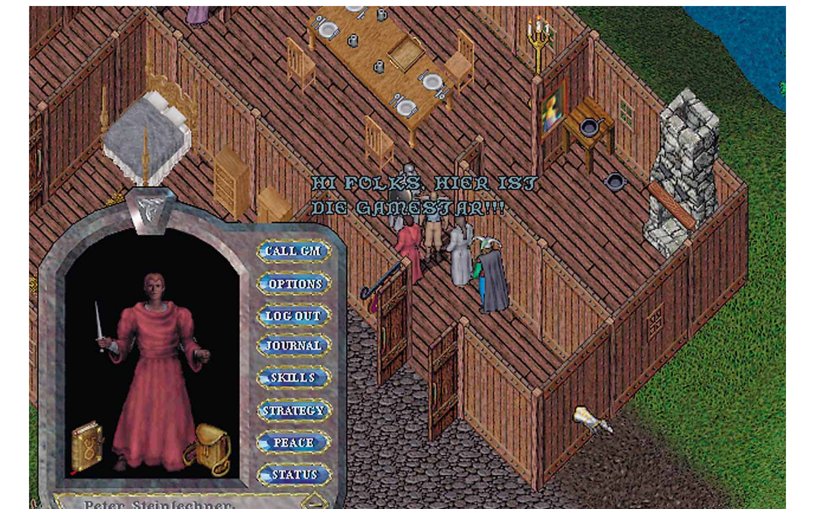


Auf der Insel lädt der Shrine of Compassion ein zur Meditation. Alte Avatare aus Ultima 4 werden sich wohlfühlen…

Vielfältige Karrieren

Jeder Spieler ist sein eigener Herr. So können Sie sich beispielsweise auf die Herstellung von Rüstungen spezialisieren. Bringen Sie es auf diesem Gebiet zur Meisterschaft, finden Sie rasch ausreichend Kundschaft an Ihrer Ladentheke, um gegen Bares Ihre selbstgehämmerte Panzerkleidung zu verkaufen. Was Sie nicht für Lebensmittel ausgeben, bringen Sie zur Bank. Ist der virtuelle Sparstrumpf voll genug, kaufen Sie beim örtlichen Makler ein kleines Häuschen im Grünen. Wem das bürgerliche Leben dann irgendwann zu langweilig wird, der verbündet sich mit anderen Spielern und plündert in dunklen Wäldern arglose Wanderer aus. Der schlechte Ruf dieser Gauner spricht sich rasch herum und ist den Spielfiguren anzusehen, was sie quasi zu Freiwild macht. Weilen dann zufällig ein paar Helden in der Nähe, die in die Annalen der dörflichen Tageszeitung eingehen möchten, befreien sie vielleicht die Welt von ebenjenen Räuberbanden – Pech gehabt...

Die Untertanen des Lords sind zumindest in großen Städten wie Britannia, Ma-



Dialoge werden direkt über dem Sprecher als Text eingeblendet.



Flügelmonster greifen die Helden an.



Im Zoo von Moonglow vergeht sich ein Eisbär an seinem Gehege.

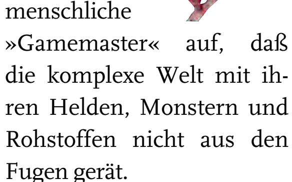


Grafisch kann Ultima Online mit jedem Solo-Rollenspiel mithalten.

gincia oder Moonglow sicher. Dort patrouillieren computergesteuerte Wachen die Straßen und stecken jeden ins Kittchen, der sich an fremdem Eigentum vergreift oder anderen an die Gurgel geht. Die Wachen passen sogar auf, daß niemand ohne Hosen durch die Gassen läuft.

Ausgefeiltes Attribute-System

In der freien Natur fehlen solche Aufpasser. Um Einsteiger oder harmlose Bürger vor mordenden Unholden zu schützen, hat Origin das Charaktersystem der bisherigen Ultimas gehörig modifiziert: Jeder Spieler sammelt im Laufe der Zeit nur in bestimmten Bereichen Erfahrungspunkte. Wer etwa den ganzen Tag kämpft, ist irgendwann ein besonders starker und beweglicher Charakter. Gleichzeitig entwickeln sich andere Fähigkeiten mangels Training zurück – etwa die Kunst, eigene Verletzungen zu heilen oder magische Sprüche anzuwenden. Kein Spieler kann sich deshalb zum gottgleichen Alleskönner entwickeln. Sollten sich trotz aller Vorsichtsmaßnahmen Probleme ergeben, ist ebenfalls vorgesorgt. Rund um die Uhr passen sechs menschliche »Gamemaster« auf, daß die komplexe Welt mit ihren Helden, Monstern und Rohstoffen nicht aus den Fugen gerät.



Obwohl Ultima Online keinen Solo-Modus kennt, will Origin das Programm in einer normalen Packung zum üblichen Preis verkaufen. Für einen Download wäre das Programm mit rund 500 MByte an Animationen, Grafiken und Geräuschen viel zu groß. Die texanische Firmenzentrale ist für den Ansturm tausender Avatare gerüstet: 27 gut ausgestattete 200er Pentium-Pro bieten Platz für je 500 User — mit 3.456 MByte RAM sowie 66 GByte Festplattenspeicher. md

Ultima Online

Genre: Rollenspiel | Hersteller: Origin
Termin: Ende 97 | Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Ultima-Fans frohlocken: Britannia als detaillierte und glaubwürdige Online-Welt mit komplexen Regeln. Beinahe schöner als das echte Leben.«

GameStar-Interview

mit Ultima-Online-Erfinder Richard Garriot alias Lord British



GameStar: Bist du bei Ultima Online schon als Lord British vor dein Volk getreten?

Richard Garriott: Ich bin fast jeden Tag dort, derzeit allerdings inkognito. Langfristig trete ich natürlich als König von Britannia auf. Diese Figur existiert nur dann, wenn ich online bin. Dann werden die Flaggen gehißt und zeigen, daß Lord British in seinem Amtssitz weilt.

Im Internet werden schon Großangriffe auf dein Schloß geplant...

Wir haben ein ganzes Bataillon computergesteuerter Soldaten, außerdem Zugbrücken sowie Mauern. Mein Schloß ist sehr schwierig zu erstürmen, aber der Versuch wird interessant. Wer weiß, vielleicht schließe ich mich dem Angriff sogar verkleidet an!

Hast du andere Online-Rollenspiele selbst angetestet?

Ja, Diablo und Meridian 59. Beide sind kampforientiert, man steht mit anderen Spielern im Wettbewerb, besiegt Monster, steigert seine Charakterklasse und besorgt sich bessere Waffen und Schilde. Aber damit hat es sich spielerisch auch schon.

Was bietet UO denn mehr?

Wir bauen eine vollständige, künstliche Welt, in der du genauso leben kannst wie in der echten. Meridian 59 und Diablo nennen sich meiner Meinung nach zu Unrecht Rollenspiel, denn es geht hauptsächlich um Kämpfe und Action. In einem Rollenspiel spielst du eine Rolle. Du schlüpfst in andere Personen. Genau darum geht es in jedem Ultima. Ich glaube, es gibt derzeit kein anderes Programm, das ich als echtes Rollenspiel bezeichnen würde.

Wird es in Deutschland eigene Server geben?

Jeder Internet-Teilnehmer sollte Ultima Online spielen können, überall auf der Welt. Deutschland ist für uns bei manchen Produkten sogar ein größerer Markt als die USA. Deshalb ist es entscheidend, daß wir eine Lösung finden, die ausreichend Rechnerkapazitäten vor Ort bereitstellt. Die endgültige Entscheidung ist aber noch nicht gefallen.

»Notfalls verlangen wir überhaupt keine Online-Gebühren.«

Die Telefontarife in Deutschland sind ja wesentlich höher als in den USA...

Wir versuchen, den Zugang zu UO soweit wie möglich zu erleichtern. Für Deutschland haben wir aber noch keine fertigen Pläne. Auf jeden Fall unternehmen wir alles nötige, um Ultima Online bezahlbar anzubieten. Notfalls verlangen wir erstmal überhaupt keine Online-Gebühren.

Es gibt noch Helden!

Floyd



Ein Hauch von 1984 und Brazil: Floyds Bruder entpuppt sich als Staatsdiener.

Liebenswert-trotteliger Alien putscht gegen Orwell'schen Staatsapparat: Simon Woodroffes neues Adventure bietet herrlich bösen Humor und traumhafte Technik.

Vom Drahtgitter zum fertigen Floyd.

Simon says: Zeit für einen neuen Helden! Simon Woodroffe ist Spieledesigner und widmete seine letzten beiden Abenteuerspiele einem gewissen **Simon the Sorcerer**. Die Fantasy-Parodie mit dem jugendlichen Zauberer wider Willen macht (vorerst) Pause. Der Held des nächsten Adventures ist noch grün hinter den Ohren... und vor den Ohren... und eigentlich fast im ganzen Gesicht. **Floyd** (alias »Feeble« im englischen Original) ist schließlich ein Außerirdischer.



»Hat jemand CD Nr. 3 gesehen?« – Projektleiter Simon Woodroffe.

Ein weiterer Arbeitstag als Kornkreis-Stempler auf dem primitiven Planeten Erde ist vollbracht. Auf dem Heimflug kollidiert **Floyd** mit einer dieser dämlichen Voyager-Sonden. Kleine Auffahrunfälle haben auf der Heimatwelt unseres Helden unangenehmere Folgen als eine Raufstufung in der Kaskoklasse.

Das totalitäre Regime des »OmniBrain« duldet keine Unregelmäßigkeiten und straft im Akkord. Wenn die Mundwinkel eines Bürgers die konforme Dauergrinsen-Stellung verlassen, ist das schon Grund genug für das Ausrücken eines »Executors«. Wen wundert's, daß der stockbrave **Floyd** letztendlich im Knast landet, wo er die Bekanntschaft der Rebellenbraut Dolores macht. Sie schleift unseren Helden mit in den Kampf gegen die Diktatur, was eine in vier Kapitel unterteilte, vier CD-ROMs füllende Angelegenheit ist.

Ein Grund für die Megabyte-Inflation sind die aufwendig gerenderten SVGA-Zwischensequenzen, die Fortschritte in der Story dokumentieren. Aber auch für die interaktiven Momente im Spielerleben ließen die Programmierer ihre Silicon-Graphics-Workstations heißlaufen. Alle Animationen sind vorberechnet und sehen entsprechend elegant aus. Die zweite Ursache für die Masse an CDs ist schlichtweg der



Wie unangenehm: Der sadistische Roboter-Rowdy Sam hat den netten Bläuling erschreckt.

Umfang des Spiels: »An **Floyd** haben wir so lange designt und erweitert, wie wir Lust hatten« kommentiert Simon Woodroffe. »Das erste der vier Kapitel ist relativ leicht und macht dich mit der Bedienung vertraut. Der dritte Abschnitt ist hingegen hammerhart. Bis dahin bist du aber so tief drin in der Story, daß du unbedingt weitermachen willst«.

Damit es bei aller Härte auch gerecht zugeht, hat **Floyd** Zugriff auf eine Art Computer-Terminal namens Oracle. Hier finden sich neben allerlei Hintergrund-Infos rund um die Spielwelt auch Denkanstöße zur Puzzle-Bewältigung. Frischer Wind weht bei der Bedienung: Das Icon-Menü aus Simon-Tagen ist verschwunden; der Mauszeiger verwandelt sich in ein Verb-Symbol, sobald er auf einem benutzbaren Gegenstand ruht. Es gibt aber kein universelles »Benutzen«-Icon, das jeden Blödsinn automatisch macht. Per Rechtsklick schaltet der Spieler zwischen mehreren Zeigern durch, die für verschiedene Tätigkeiten stehen. hl

Floyd - Es gibt noch Helden

Genre:	Adventure	Hersteller:	Adventure Soft
Termin:	Oktober '97	Ersteindruck:	Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Grafisch vielversprechendes Adventure vom bewährten Simon-Team. Prima auch die Synchronisation für die deutsche Version.«

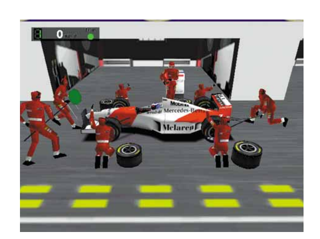
Asphaltzirkus

F1 Racing Simulation

Die Formel 1 ist in, 3Dfx ist in: UBI Soft verquickt beides zu einer anspruchsvollen Simulation mit Weltmeister-Grafik.



Ein Blick aus dem Cockpit zeigt uns schicke Lensflares.



Vom Wagenheber bis zum Tank-schlauch stimmt jedes Detail.

Als die Franzosen um Projektleiterin Peggy Desplats vor gut 18 Monaten mit Konzeption und Programmierung von **F1 Racing Simulation** begannen, war außer **Grand Prix 2** weit und breit kein Formel-1-Spiel in Sicht. Inzwischen spielt das Thema bei fast jedem Hersteller eine Rolle und so unternahm UBI Soft alle Anstrengung, um ihren Beitrag aus der Masse herauszuheben. Eine FIA-Lizenz gehört inzwischen zum guten Ton; der Datenbestand fußt auf der Saison 1996, ist also noch halbwegs frisch. Das Paket umfaßt nicht nur alle Piloten (außer Jaques Villeneuve, der war zu teuer), sondern auch 16 Originalkurse samt authentischer Dekoration mit Werbetafeln. Damit das Fahrmodell da nicht hintanstehen mußte, war während der Entwicklungsphase ein hochrangiger Renault-Ingenieur einbezogen. Die Unterstützung umfaßte neben allerlei Datenmaterial auch das digitalisierte Motorengeräusch eines Renault-F1-Kraftwerks.



elche Pracht! In Monaco läßt »F1 Racing Simulation« die Grafikmuskeln spielen.



Schnell wie der Blitz mit 3Dfx

Um der Thematik der Simulation auch grafisch Ausdruck zu verleihen, fährt **F1 Racing Simulation** ohne 3Dfx- oder PowerVR-Board erst gar nicht aus der Box. Obwohl die Landschaft nur selten aufpoppt, waren bei der noch nicht vollständig optimierten Beta kaum Ruckler zu bemerken, meist blieb die Framerate bei über 25 Bildern pro Sekunde. Neu und schön anzusehen sind Polygon-Mechanikerteams, die toll animiert bei einem Boxenstopp ums Auto wuseln. Da optisch schicke Rennspiele in letzter Zeit keine Seltenheit waren, galt das Hauptaugenmerk einem realistischen, wegen der Materie deshalb logischerweise auch hochkomplexen Spielablauf. Während dem Profi bei fast unerschöpflichen Setup-Einstellungen das Herz aufgeht, fühlt sich der Neueinsteiger im Dickicht der Federhärten und Spureinstellungen schnell überfordert. Deshalb verwendet UBI Soft eine kontextsensitive Online-Hilfe, die bei Bedarf den angeklickten Menüpunkt detailliert und dennoch leicht verständlich erläutert. Selbstverständlich muß man auch auf die bereits bewährten Lenk-, Schalt- und Bremshilfen nicht verzichten, darüber hinaus kann das Programm mit einem waschechten Fahrlehrgang aufwarten, der den wißbegierigen Renn-Azubi Schritt für Schritt an alle wichtigen Finessen moderner F1-Kurventechnik heranführt.

F1 Racing Simulation ist nämlich beileibe kein Fun-orientierter Schönwetterraser à la **Formel 1**, sondern fordert in der höchsten Realismusstufe ein feines Händchen und schnelle Reflexe. Erste Proberunden deuteten aber darauf hin, daß UBI Soft auf den teilweise schon biestigen Schwierigkeitsgrad von **Grand Prix 2** verzichtet hat. mg



DF1 könnte es nicht besser: Diese Perspektive sorgt für atemberaubende Bilder.

F1 Racing Simulation

Genre: Sport
Hersteller: UBI Soft
Termin: Oktober '97
Ersteindruck: Sehr gut

Michael Galuschka: »F1 Racing Simulation hat dank hervorragender Präsentation einen enormen Massenappeal. Wegen des deutlichen Simulationscharakters allerdings kein Spiel für zwischendurch.«



Turbo-Tiefkühltruhe

NHL 98

Für die 98er Saison hat sich EA Sports 3D-Karten-Support auf den Trainingsplan geschrieben. Als erstes wetzt Eishockey-Legende NHL die beschleunigten Schlittschuhe.

Marc Crawford kennt sich aus. Letztes Jahr coachte er sein Team Colorado Avalanche zum Gewinn des Stanley Cups; heuer scheiterte er erst am späteren Titelträger Detroit. In der Sommerpause wurde dem Eishockey-Lehrer nicht langweilig: Er spendete ein paar Trainer-Weisheiten für die Programmierer von EA Sports, um NHL 98 kräftig aufzumöbeln.

Die nächste Episode der erfolgreichsten Eishockey-Serie hat sich einiges vorgenommen. Auf der strategischen Seite sollen erweiterte Coaching-Menüs für mehr Herausforderung sorgen. Bei speziellen Situationen wie Überzahlspiel greift der gewiefte Spieler in die Taktik-Trickkiste und läßt sein Puck-Personal zu Spezialformationen antanzen.

Mit Taktik und 3Dfx

Wer ohne Trainerdiplom einfach nur schnell und schön Eishockey spielen will, hat ebenfalls Grund zur Vorfreude. Als erstes EA-Sports-Programm reizt NHL 98 3Dfx-Beschleunigerkarten aus. Dadurch gewinnt die Grafik nicht nur dramatisch an Tempo, sondern auch an Farbtiefe und Effektbrillanz. Tröstlich für Upgrade-Muffel: Das Spiel soll auch ohne 3Dfx-Power laufen.

Ein weiteres optisches Zuckerstückchen ist die Verwendung von »echten« Gesichter-Texturen für die Spielfiguren. Wayne Gretzky sieht dann beispielsweise wirklich wie Wayne Gretzky aus. Solche Superstars sollen auch über Spezial-Bewegungsmanöver verfügen; ein Feature, das bereits für NHL 97 angedacht, aber nicht realisiert wurde. Verbesserungen geloben die Programmierer auch bei der Computer-Intelligenz. In der Spielmodi-Abteilung kommen 16 Nationalmannschaften und WM-Turnier dazu.

Fachmännische Reporter-Statements sind jetzt auch in der deutschen Version vorgesehen; gleich drei Kommentatoren sorgen für kompetente Ansagen und Analysen. Alle EA Sports-Fans stellen schon mal ihre Game Pads kalt: Pünktlich zum Start der neuen NHL-Saison am 1.10. soll die 98er Ausgabe der Eishockey-Simulation erscheinen. hl



Deftiger Check von Eric Lindros auf einem »normalen« PC. Mit 3Dfx-Karte wird die Grafik noch bunter und schneller.



Grins' dir einen: NHL 98 bietet auch während des Spiels Statistik-Infos.



Panik bei den Flyers: Drei Stürmer der Detroit Red Wings starten einen Gegenangriff.



Guck' mal, wer da trifft: Detaillierte Visagen bringen die NHL-Stars realistischer rüber als beim Vorgänger.

Inside NHL

- Termine: Die neue Saison der National Hockey League beginnt am 1. Oktober. Die Play-Offs starten am 22. April 1998.
- Neuling: Die Hartford Whalers gibt's nicht mehr. Das Team zog nach Carolina um und hört jetzt auf den windigen Namen »Hurricanes«. Die Debütanten beginnen ihre NHL-Geschichte bei Tampa Bay Lightning.
- Winterpause: Damit die besten Spieler der Welt am olympischen Turnier in Nagano teilnehmen können, ruht der NHL-Spielbetrieb vom 8. bis 24. Februar.
- Kondition: In der NHL-Vorrunde werden insgesamt 1.066 Partien gespielt. Teilweise müssen die Eishockey-Profis im Zwei-Tages-Abstand ran. Man denke dabei nur an verzärtelte Bundesliga-Fußballer, die schon angesichts einer englischen Woche anfangen zu greinen...

NHL 98

Genre: Eishockey-Simulation
Hersteller: EA Sports
Termin: Oktober '97
Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Die traditionell aufregendste Mannschaftssport-Simulation für PCs kann durch den neuen 3Dfx-Support nur noch besser werden.«

Es dröhnen die Motoren



F1-Manager Professional

Der F1-Manager gibt Gas. In der zweiten Saison soll er in der Professional-Variante die Pole Position stürmen.

Eine Managersimulation sorgte im letzten Sommer für Aufsehen. Der **Formel-1-Manager 96** machte weniger durch die mitgelieferten Features von sich reden. Vielmehr erregte das Fehlen einiger Optionen den Unmut der Käufer. Beim **F1-Manager Professional** haben die Entwickler aus den alten Fehlern gelernt.

Aus alt mach neu

Was im Trubel der Entrüstung unterging, war die Tatsache, daß das Spiel eine ganze Menge Spaß machte. Das Programmiererteam will deshalb mit der aktualisierten Fassung das Rad nicht neu erfinden, sondern konsequent auf alte Stärken setzen. Kenner der 96er Version finden sich sehr schnell wieder zurecht. Nur einige wenige Hintergrundbilder werden gegen neue ausgetauscht; das meiste wirkt auf den ersten Blick altbekannt. Doch hinter dieser Maske vermeintlicher Vertrautheit lauern jede Menge spielerischer Neuerungen.



Die Optik der Rennstrecken wurde kräftig verbessert.

Tunen leichtgemacht

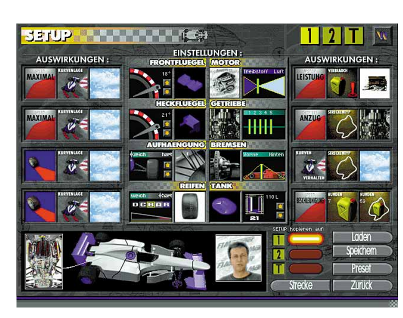
Den größten Antrieb ziehen Freunde rennsportlicher Wirtschaftssimulationen aus dem fortgeschrittenen Bolidentuning. Gerade in diesem Bereich schwächelte der Formel-1-Verwalter aus Eutin bislang. Ein bißchen an der Radaufhängung herumspielen oder die Front- und Heckspoilerneigung abstimmen – damit war das Repertoire an Einstellungsmöglichkeiten erschöpft. Diesmal werden Sie per Mausklick das komplette Übersetzungsverhältnis der Gangschaltung den Streckengegebenheiten anpassen können. Außerdem erwartet Sie die hohe Kunst der Zündpunkteinstellung, und wer mag, kann sogar das exakte Luft-Treibstoff-Mischungsverhältnis definieren. Als Bonus obendrauf bekommen Sie schon im Setup über verschiedene Icons angezeigt, wie sich die Veränderungen auf das Fahrverhalten auswirken werden.

Das Auge fährt mit

Für soviel Mühe und Fleiß erwartet der Rennspielfreund eine Belohnung in Form eines spannenden Renntages. Für die 97er Saison werden sämtliche Kurse einem Lifting unterzogen. Vor allem die Rennwagen bestehen nun nicht mehr aus Bitmaps, sondern aus schicken Polygonen. Automatisierbare Angestellte nehmen Ihnen lästige Standardarbeiten wie Nachtanken oder Ersatzteilentwicklung ab. mic



Vom Cockpitstand aus können Sie jetzt das Rennen aus jeder Perspektive verfolgen.



Im Setup-Screen kommen Sie Fehlern bei der Konfiguration auf die Schliche.

F1-Manager Professional

Genre:	Manager	Hersteller:	Oktober 97
Termin:	Software 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Schnelle: »Mit den vielen sinnvollen Tuningoptionen könnte der F1-Manager Professional im Herbst zur neuen Genre-Referenz werden.«

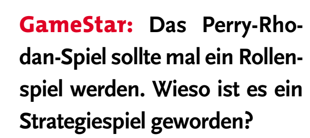
Perry wird's schon richten

Perry Rhodan – Operation Eastside

Im Wochentakt rettet Roman-Held »Perry Rhodan« das Universum. Das PC-Spiel zur »größten SF-Serie« soll in wenigen Wochen terranischer Standardzeit erscheinen.

Lange Zyklen gehören zur Tradition der Perry-Rhodan-Heftserie. Seit 1961 wird jede Woche ein neuer Roman ausgespuckt; die ehemaligen Groschenromane nähern sich dem Jubiläumsband 1900. Das Spiel zum Serienphänomen, Operation Eastside, ist eine Co-Produktion von FanPro und Spellbound. In einem Interview gab uns Projektleiter Armin Gessert (34, Great Giana Sisters, Great Courts) einen Update aus erster Hand.





GameStar: Das Perry-Rhodan-Spiel sollte mal ein Rollenspiel werden. Wieso ist es ein Strategiespiel geworden?

Armin Gessert: Das damalige Entwicklerteam lieferte keine zufriedenstellende Arbeit. Da wir selbst Perry-Fans sind, übernahmen wir das Projekt mit Begeisterung. Wir wollten aber kein Rollenspiel machen und einigten uns auf das Strategie-Genre.

Bei namhaften Lizenzen wird mancher Spieler mißtrauisch. Was habt Ihr Euch beim Design einfallen lassen?

In 36 realen Erdenjahren wurde ein gigantisches Perry-Rhodan-Universum geschaffen. Die technischen Möglichkeiten sind in der aktuellen Handlung der Heftserie nahezu unbegrenzt. Das birgt für ein Computerspiel auch Probleme, denn im Vordergrund muß ein überschaubares Spielprinzip stehen. Wir haben uns deshalb für das Jahr 2326 entschieden, also eine frühe Phase der Heftserie. Der Spieler wird mit der Kolonialisierung eines Weltraumsektors beauftragt: der Eastside. Für Konflikt-Zündstoff sorgen hier die Blues, ein bislang unbekanntes Volk. Dadurch ergibt sich ein direkter Bezug zu den Perry-Rhodan-Bänden 150 bis 199. Der Spieler darf die Geschicke eines von sechs Völkern leiten, die wie üblich ihre Vor- und Nachteile haben. Besonderes Augenmerk legen wir auf die physikalische Korrektheit beim Generieren der Sonnensysteme und der Planeten.



Als Basenbauer denken Sie an Ressourcen-Management.

Bei einer so kultigen Serie mit strenger Fan-Gemeinde dürfte der »Kontrolldruck« recht groß sein...

Bei der Visualisierung des Perry-Rhodan-Universums besteht enormer Nachholbedarf. Titelbilder und Rißzeichnungsbände sind fast die einzigen zur Verfügung stehenden Materialien, was man auch als Vorteil werten kann, da für die Designer noch gewisse Spielräume zur Verfügung stehen.

Gibt es Spiele-Vorbilder, an denen Ihr Euch bei der Entwicklung orientiert habt?

Das beste vergleichbare Spiel ist unbestritten Master of Orion. Trotzdem gehen wir bei Operation Eastside in vielen Bereichen, wie der Planetenoberfläche, ganz andere Wege. Wir möchten nicht nur Strategiespiel-Enthusiasten ansprechen, sondern die breite Masse der Perry-Rhodan-Fans. Dazu verzichten wir bewußt auf manche Details und stellen dafür andere Aspekte in den Vordergrund. hl

PERRY-TRIVIA

- Seit 36 Jahren erscheint jede Woche ein neuer Perry-Rhodan-Heftroman. Am 8. September 1961 kam der erste Band an die Kioske: »Unternehmen Stardust« von Karl-Herbert Scheer.



- Die Gesamtauflage der Serie beträgt mittlerweile mehr als eine Milliarde gedruckte Exemplare – alleine in Deutschland!
- Übersetzungen von Perry Rhodan erscheinen derzeit in Japan, Frankreich, Tschechien und in den Niederlanden.
- Im Laufe der Seriengeschichte wurden 22 verschiedene Autoren beschäftigt. Momentan gehören acht schreibende Kräfte zum Perry-Team.
- Pro Jahr erscheinen vier »Silberbände«. Diese Hardcovers vereinen fünf bis sechs ältere Heftromane in überarbeiteter Form.

Operation Eastside

Genre:	Strategiespiel	Termin:	Oktober '97
Hersteller:	FanPro	Ersteindruck:	Passabel

Heinrich Lenhardt: »Leicht zugängliche Strategie im Weltraum. Nach einer Milliarde verkaufter Heftromane ist Perry Rhodan reif fürs erste offizielle PC-Spiel.«

Auf dem Weg zum Massenmarkt?

Spiele für Millionen

Computerspiele boomen, doch hinter den Kulissen der Industrie brodelt es. Kultprogrammierer verlassen die Konzerne, neue Firmen entstehen – Gefahr oder Chance für die Branche?

Da mögen Spiele-Gruftis noch so schluchzen – die Ära des einsamen Programmierers ist vorbei. Abgeschirmt vom Rest der Menschheit saß so ein Einzelkämpfer einst in dunklen Kellerräumen, blickte monatelang trüben Auges auf den Monitor und tippte Zeile um Zeile Code in die Tastatur. Dann trat er eines schönen Tages vor die Tür und präsentierte dem staunenden Publikum sein neues Meisterwerk. Viele legendäre Software-Schmieden wie Origin oder Bullfrog, in grauer Spielesteinzeit als Ein- oder Zweimann-Freizeitspaß gedacht, sind so entstanden. Die Hobbyklitschen wurden von Großunternehmen wie Electronic Arts schon vor Jahren aufgekauft. Inzwischen existiert eine Industrie, die den Kinderschuhen entwachsen ist und höchst professionell arbeitet. Spiele im Wert von etwa 15 Milliarden Mark verkaufen die Hersteller jährlich, und die Kurve zeigt weiter nach oben. Rund 40 Prozent dieses Umsatzes entfällt auf PCs, der Rest auf die verschiedenen Konsolensysteme. PC-Spiele sind längst der Freak-Ecke entwachsen und salonfähig geworden. Nicht nur Kids zocken sich durch Fantasywelten voller Monster und böser Orks oder heben mit realistisch umgesetzten Flugzeugen ab. Inzwischen findet wohl jeder Besitzer eines Spieleladens reichlich erwachsene Mitbürger unter seiner Stammkundschaft. Nach einer amerikanischen Untersuchung liegen Computerspiele auf Platz zwei der liebsten Freizeitbeschäftigungen – nur knapp geschlagen vom Fernsehen.

Kapitale Pleiten

Trotz aller Erfolge befindet sich die Welt der bunten Bits derzeit im Umbruch, denn eines hat sich gezeigt: Kommerzielle Kassenschlager lassen sich nicht am Reißbrett planen. So mancher im Spielebereich unerfahrene Konzern, wie das amerikanische Telefonunternehmen GTE oder die Filmfirmen Time-Warner und Viacom (Paramount/StarTrek), holte sich im Spielesektor schon eine blutige Nase. Alle drei gaben mittlerweile nach größeren finanziellen Verlusten auf. Die Spieleabteilung von Warner schluckte der »Blood & Gore«-Spezialist GT Interactive. Wenig verwunderlich, daß sich auch bei den Multis die Einsicht durchsetzt: Wer mit dem Spaß am PC richtig Geld verdienen möchte, der muß die Regeln des Marktes kennen. Und die lassen sich weder aus dem Verlags-, Film- oder dem verwandten Konsolengeschäft herleiten. Wer an der Kundschaft vorbei programmiert, den drückt die Konkurrenz gnadenlos an die Wand.



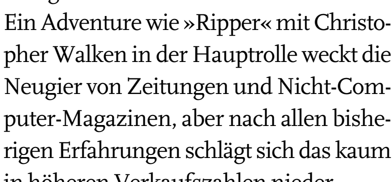
Sid Meier arbeitet derzeit am Bürgerkriegs-Strategiespiel »Gettysburg«.

Sid Meier (Firaxis): »Wir konzentrieren uns auf das, was wir wirklich beherrschen.«

Filmen statt Spielen

Selbst erfahrene Hersteller wie Electronic Arts sind nicht vor kostspieligen Fehlern gefeit. So erlag etwa die EA-Tochter Origin der Versuchung, ihrer Weltraumsaga »Wing Commander 4« aufwendige Filmsequenzen samt teurer Hollywood-Sternchen zu spendieren. Kosten der interaktiven Space-Opera: Satte 18 Millionen Mark. Zwar überzeugte das Programm in spielerischer Hinsicht weitgehend und wanderte allein hierzulande runde 240.000 mal über die Ladentheken, tauchte bei derart horrenden Kosten aber trotzdem als Verlust in den texanischen Bilanzen auf. Kein Wunder also, daß Origin für den nächsten Seriensproß auf längere Filmgimmicks verzichtet und sich auf vernünftige Missionen und Spielspaß konzentriert

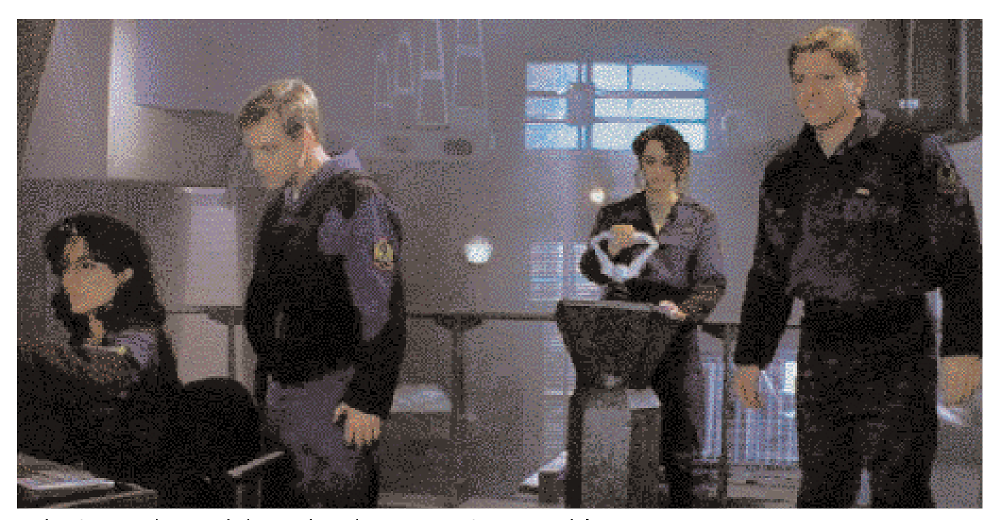
– zum Wohle des Kontostandes wie der Fans. Inzwischen geht die Branche zum überwiegenden Teil wieder auf Distanz zum Kinogeschäft, bereits im April letzten Jahres mahnte Virgin-Chef Tim Chaney im englischen Brachenblatt CTW: »Mit interaktiven Filmen läßt sich kein Geld verdienen. Punkt.« Freilich kennt auch er nicht die Antwort auf die Frage, die nach wie vor die Herstellergemüter bewegt: Wie lassen sich neue Käufergruppen gewinnen, ohne daß der Vermarktungsaufwand – Filmstars, teure Dreharbeiten – die Firmen langfristig in den Ruin treibt? Ein Adventure wie »Ripper« mit Christopher Walken in der Hauptrolle weckt die Neugier von Zeitungen und Nicht-Computer-Magazinen, aber nach allen bisherigen Erfahrungen schlägt sich das kaum in höheren Verkaufszahlen nieder.



Chris Roberts, Chef von Digital Anvil: »Ich habe kein Interesse daran, WC 328 zu produzieren.«

Kreative Kündigung

Während die Manager noch immer grübeln, haben die Kreativen längst ihre eigene Antwort gefunden. Und die sah auf den ersten Blick nach Verweigerung aus: In kürzester Zeit reichte eine ganze Reihe der bekanntesten Spieldesigner die Kündigung ein und machte sich selbständig. Sid Meier ließ seinen Vertrag bei Microprose auslaufen und gründete Firaxis, der sich vor kurzem auch »Command&Conquer«-Producer Ed Castillo, eben von Westwood geschieden, anschloß. Peter Molyneux läßt Bullfrog das dritte »Populous« alleine entwickeln – immerhin die Firma, die er einst gegründet hatte und dann an Electronic Arts verkaufte. John Romero trennte sich von id Software und wirbelt seither unter dem Namen Ion Storm Staub auf. Warren Spector, neben Richard Garriott bekanntester Produzent bei Origin und verantwortlich für Klassiker wie die »Ultima Underworld«-Reihe, wechselte über zur verhältnismäßig kleinen Firma Looking Glass. Und auch Chris Roberts brach mit seiner ehemaligen Heimstatt Origin, um sich gemeinsam mit Bruder Erin als Digital Anvil unter der Obhut von Microsoft selbständig zu machen. Allen gemein: Sie hatten genug davon, in ihren Positionen als leitende Manager vor allem über Budgetplanungen und Verwaltungsanträgen zu brüten. Ein Peter Molyneux, Vice President von Electronic Arts, der nicht mehr programmiert, sondern Investitionspläne erstellt? Allein die Vorstellung erscheint absurd: Da beschäftigten sich die besten Köpfe der Branche statt mit neuen Spielen vor allem mit Managementarbeiten! Außerdem wollten die führenden Designer-Persönlichkeiten nicht nur von längst eingeführten Programmen die jährlichen Sequels entwickeln. »Ich habe kein Interesse daran, Wing Commander 328 zu produzieren«, erklärt Roberts heute kurz und bündig. Die Devise heißt: Endlich unabhängig sein von den Vorgaben der Marketingabteilungen und den Budgetplanungen der Buchhalter.



»Wing Commander 4«: Bis heute eines der teuersten Computerspiele.

Neue Teams

Trotz allem sind die Spielestars nicht schlecht auf ihre ehemaligen Konzernherren zu sprechen, sondern nutzen sehr gezielt deren Vorteile. Molyneux unterschrieb erst kürzlich einen Vertriebsvertrag mit der gleichen Firma Electronic Arts, die er gerade verlassen hatte. Auch Sid Meier greift gerne auf die bewährten Strukturen von EA zurück. Doch sobald es ums Kreative geht, kann den neuen Independents niemand mehr ins Handwerk pfuschen. Wenn Molyneux will, werkelt er an seinem nächsten Geniestreich fröhlich bis in alle Ewigkeit. Die Arbeitsbedingungen gleichen sich weitgehend; John Romeros neue Company hat beispielsweise drei kleine Teams mit rund sieben festen Mitgliedern gebildet, die jeweils ein Projekt bis zur Fertigstellung entwickeln. Dazu kommen je nach Bedarf weitere freie Mitarbeiter. Sobald die Spiele fertig sind, werden sie an Eidos Interactive übergeben, die sich dann um alles weitere wie Marketing, Werbung und den weltweiten Vertrieb zu kümmern haben. Diese Art der Arbeitsteilung ist mittlerweile typisch in der Spielebranche: Un-

Soviel verdienen die Entwickler

Für ein PC-Spiel legen Sie 80 Mark auf die Ladentheke - aber wieviel davon erreicht den Programmierer? Eine kleine Umfrage in der Branche zeigt es deutlich: Für die eigentlichen Entwickler bleiben keine Unsummen übrig.
Bitte beachten: Je nach den konkreten Verträgen können die einzelnen Beträge deutlich schwanken, die Zahlen geben aber typische Größenordnungen wieder.

Ladenpreis	80 Mark
Mehrwertsteuer	- 12 Mark
Einzelhändler (enthält: Ladenmiete, Personal)	- 15 Mark
Großhändler (enthält: Lagerkosten, Porto, Personal)	- 25 Mark
Distributor (enthält: Personal, Marketing)	- 9 Mark
Herstellungskosten für Verpackung und CD-ROMs	- 6 Mark
für eventuelle Film- oder Sportlizenzen	- 3 Mark
Den Entwicklern verbleiben brutto	10 Mark



»Daikatana«, das aktuelle Action-Projekt von Romero und Ion Storm.

abhängige und verhältnismäßig kleine Firmen mit Topentwicklern, die sich voll auf das konzentrieren, was sie am besten können. Den Rest übernehmen Konzerne wie Eidos oder Activision, die im Gegenzug die attraktivsten Programme im Angebot haben und ordentlich am Vertrieb verdienen.

Die Dallas-Szene

Auch die Spieleindustrie arbeitet allmählich so, wie es im Film- und Plattengeschäft schon lange bewährt ist. Das Studiomodell Hollywoodscher Prägung zeichnet sich aus durch eine Handvoll relativ großer Firmen, die Spiele finanzieren und vertreiben, aber nur gelegentlich eigene Projekte entwickeln. Vor allem bringen sie die fertigen Titel unabhängiger Firmen an den Mann. Besonders auffällig wird dies am Beispiel der von Insidern »Dallas Inc.« genannten 3D-Ballerszene. Im Umkreis der texanischen Hauptstadt hat sich ein ganzes Nest kleinerer Firmen um die Kultprogrammierer von id Software herum angesiedelt. Obwohl Ritual Entertainment, Ion Storm oder Crack-dot-Com strenggenommen erbitterte Konkurrenten sind, arbeiten fast alle mit der gleichen Quake-Technik, sind teilweise bei den gleichen Majors unter Vertrag, helfen sich untereinander bei Problemen und stehen auch privat in engem Kontakt. Einer der Programmierer mit dem Online-Namen »Levelord« drückt es so aus: »Es ist wie auf dem Fußballplatz: Erst spielen wir gegeneinander, dann gehen wir gemeinsam einen trinken«. Wenn es darauf ankommt, hält »Dallas Inc.« wie jede gute Familie zusammen. Ausgeprägten Mut zum Risiko kann sich allerdings keiner der neuen Hersteller leisten. Wer setzt schon freiwillig durch unnötige Experimente ein frisch gegründetes Unternehmen aufs Spiel? »Nur ein erfolgreiches Spiel ist ein gutes Spiel« erklärt Romero seine schlichte Philosophie. Folglich setzt er wie die Kollegen auf seine langjährige Erfahrung in einem ganz bestimmten Genre. Seine Spiele reichert er nur spärlich mit gänzlich neuen Ideen an, bedient sich aber ungeniert bewährter Elemente aus Rollenspielen oder Adventures.

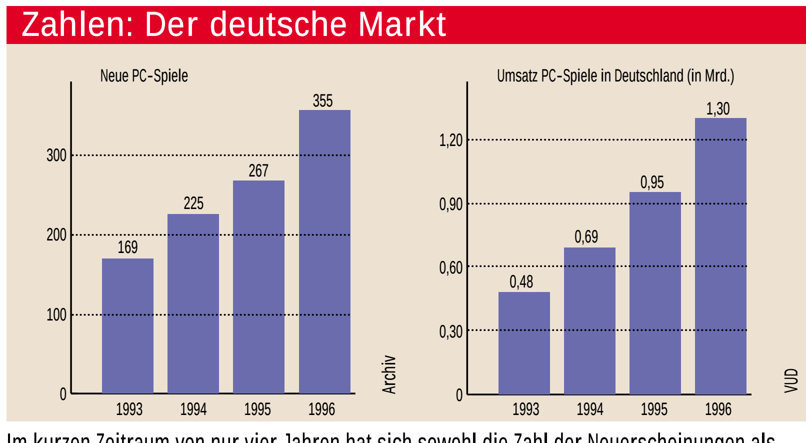
Schöne Aussichten

Die Sturm- und Drangzeit der PC-Spielehersteller scheint fürs erste vorbei. Die Companies sorgen nach dem übersteigerten Wachstum der letzten Jahre wieder für Ordnung in den Firmenbilanzen. Insgesamt tut diese Konsolidierung auf hohem Niveau der Branche gut, allerdings dürfte sie einige kleine, nicht wettbewerbsfähige Firmen vom Markt verdrängen. Wer den Schrott kennt, der immer noch zwischen den echten Perlen in vielen Händlerregalen auf ahnungslose Käufer lauert, kann sich darüber nur freuen. Die Vordenker der Branche setzen verstärkt auf Wachstum durch Spielwitz, und nicht durch publicityträchtige, aber leere Versprechungen. Auch der Wettlauf um neueste Techniken, Ursache für Grafikexzesse mit immer gleichem Spielprinzip, hat deutlich an Tempo verloren. Die Umstellung auf 3D-Beschleunigerkarten ist zumindest in den Köpfen der Branchen-Insider längst vollzogen. Online- und Internetfunktionen bleiben weiterhin heiß diskutierte Themen. Allerdings dürfte spätestens nach den Protestwellen in Internet-Newsgroups, die LucasArts mit dem einseitig auf Multiplayer zugeschnittenen »X-Wing vs. TIE Fighter« heraufbeschwor, so manchem Hersteller eines wieder einfallen: Die große Mehrheit der Spielgemeinde interessiert sich nach wie vor für überzeugende Solomodi. ps



John Romero (Ion Storm): »Nur erfolgreiche Spiele sind gute Spiele«.

Zahlen: Der deutsche Markt



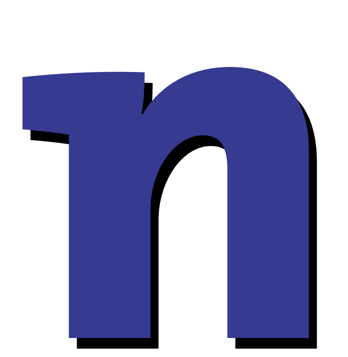
Im kurzen Zeitraum von nur vier Jahren hat sich sowohl die Zahl der Neuerscheinungen als auch der Umsatz bei den PC-Spielen mehr als verdoppelt.

Hexer hexen: Flotter 3D-Genremix

Hexe



Action, Rollenspiel und Adventure: Hexen 2 verspricht mit vielen neuen Ideen Spielspaß vom Feinsten. Um Ravens Meisterwerk aus Zauberei und scharfer Klinge schon jetzt auf den Zahn fühlen zu können, haben wir uns extra ins Flugzeug gesetzt und sind nach Dallas geflogen. Mit der Testversion zurück in München hat sich dann die halbe Redaktion mehrere Tage lang dem Kandidaten gewidmet. Auf diese Weise können wir Ihnen den Test exklusiv präsentieren.

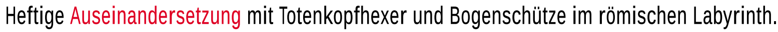






Prügelei mit einem stählernen Golem im Schloß von Blackmarsh.





Heftige Auseinandersetzung mit Totenkopfhexer und Bogenschütze im römischen Labyrinth.

Keine Lust mehr auf kettensägenschwingende Orks? Genug grimmige 3D-Soldaten ins Jenseits geschickt? Sie suchen gar nach Sinn in ihrem Leben als Spieler, und die Errettung einer Welt käme da gerade recht? Wer diese Fragen bejaht, der darf aufatmen. Hexen 2 eröffnet den Reigen der hochklassigen Actiontitel, die bis Weihnachten '97 auf dem Markt kommen. Anders als das indizierte Quake von id Software, dessen völlig nebensächliche Rahmenhandlung dank ihrer Schlichtheit fast schon unfreiwillig komisch wirkt, setzt Hexen 2 auf eine ausgefeilte Story und entführt Sie in eine fremde Welt voll geheimnisvoller Artefakte, fremder Monster und gefährlicher Magier. Nach dem indizierten Heretic und dem vor knapp zwei Jahren erschienenen Hexen ist Hexen 2 damit der dritte Teil der Serpent-Ride-Trilogie.

Eidolons eiserne Faust

Vier apokalyptische Reiter haben die einst friedliche Welt Thyrion unterjocht. Diese brutalen Statthalter des mächtigen Zauberers Eidolon beherrschen je einen der alten Kontinente und schicken ihre blutrünstigen Horden durch Städte und Dörfer. Die einst blühenden Siedlungen gleichen Friedhöfen, die Bevölkerung ist zu großen Teilen ausgelöscht, Dunkelheit liegt über dem Land. Eidolon selbst beherrscht mit eiserner Faust sein Heer, die Schlacht scheint entschieden. Nur ein ganz besonders tapferer Held kann Thyrion noch retten, und diese Rolle ist Ihnen zugedacht. Sie kämpfen sich durch die vier Kontinente und schalten den jeweils herrschenden Schattenreiter aus. Erst wenn jedes Mitglied des Quartetts sein gerechtes Schicksal gefunden hat, steigen Sie gegen Eidolon höchstpersönlich in den Ring. Hexen 2 erzählt diese Geschichte in vorgerenderten Zwischensequenzen jeweils zu Beginn eines Abschnitts. Auch im Spiel finden sich immer wieder Hinweise auf die Untaten der dunklen Fürsten, etwa wenn ganze Stadtviertel wie leergefegt sind und nur die verkohlten Leichen der Einwohner die Straßenränder säumen.

Kämpfen auf vier Kontinenten

Hexen 2 zwingt Sie nicht, linear aufgebaute Levels der Reihe nach zu erkunden. Das Programm setzt auf das bereits aus dem Vorgänger bekannte Hub-System. Jeder Spielabschnitt besteht aus fünf bis sechs Leveln, die um eine Zentralebene herum aufgebaut sind. Sie befinden sich bei Spielbeginn in einer dieser Ebenen, dem Schloß von Blackmarsh. Erst wenn die alte Burg von Gegnern gesäubert ist, können Sie die weiteren Welten drumherum erkunden. Aus jedem Level dürfen Sie jederzeit wieder in die Zentralebene zurückkeh-



ren. Oft ist das unumgänglich, denn bestimmte Rätsel lassen sich nur lösen, wenn Sie fleißig Artefakte sammeln und levelübergreifend miteinander kombinieren.



Peter Steinlechner



Kein Hokuspokus, sondern verteufelt gut!

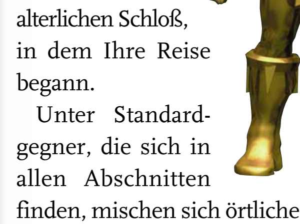
Hexen 2 ist kein fauler Zauber, sondern erfüllt die hoch gesteckten Erwartungen locker. Die gelungene Mischung aus Action, Adventure und Rollenspiel trifft zielgenau ins Schwarze. Intelligente Rätselkost und eine spannende Story ziehen den Spieler gekonnt in ihren Bann, ohne von der Hauptsache – nämlich fröhlichem Monstermetzeln – abzulenken. Zwar ist die künstliche Intelligenz der Computergegner nicht nobelpreisverdächtig, aber dafür haben alle individuelle Angriffsmuster, gegen die es die günstigste Taktik auszuknobeln gilt.

Die schönsten Waffen in 3D

Sichtlich viel liebevolle Feinarbeit steckt in den Artefakten sowie im Kriegsgerät: Die hochgerüsteten Waffen sind so originell, daß ich zumindest anfangs aus reiner Neugierde das ein oder andere dieser Spezialobjekte verschwendet habe.

Einziger kleiner Wermutstropfen: Raven nutzt die Möglichkeiten der 3D-Engine in architektonischer Hinsicht nicht voll aus. Größere Bauten mit mehrere Stockwerken finden sich nur sporadisch. Dafür sind die Wandtexturen mit das schönste und detaillierteste, was bislang in 3D über meinen Monitor flutschte: Haben Sie auch nur ein wenig Interesse an harter Action in schön designten Umgebungen, können Sie bei Hexen 2 zugreifen.

Jeder der vier Kontinente entspricht einer Zentralebene. So durchwandern Sie nach den festen Mauern der Burg Blackmarsh ein aztekisch angehauchtes Inkareich, in dem bunte Götzen auf Steinmosaiken Sie frech angrinsen. Anschließend finden Sie sich im alten Ägypten wieder und durchwandern verfallene Tempelanlagen oder Pyramiden mit Hieroglyphen an den Wänden. Dann erkunden Sie einen Kontinent mit griechisch-römischen Einflüssen, bahnen sich zwischen edlen Marmorwänden den weiteren Weg und durchqueren kleine Badeanlagen, über denen stilecht die Statue des Meeresgottes wacht. Zur Endabrechung mit Eidolon landen Sie wieder in dem mittelalterlichen Schloß, in dem Ihre Reise begann.



Unter Standardgegner, die sich in allen Abschnitten finden, mischen sich örtliche Sondereinheiten wie feuerwerfende Schakalkrieger. In der antiken Welt treffen Sie auf Medusa, die mit ihren Energieblitzen angreift. Im Reich der Azteken tummeln sich Werjaguare, die wilde Saltos schlagend auf Sie zuspringen und mitten im Kampf ihrem Wahnsinn freien Lauf lassen, um den Mond anzujaulen.

Skelett öffnet Tür und Tor

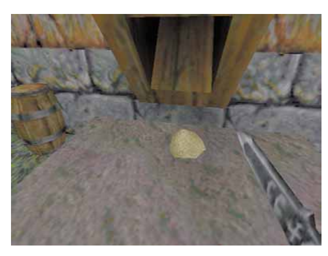
In Ihrer Odyssee zur Errettung von Thyrion müssen Sie nicht nur Gegnerhorden besiegen, sondern immer wieder Rätsel lösen. Bestimmte Gebiete erreichen Sie nur, indem Sie herumstehende Fässer oder Kisten so verschieben, daß sie als Treppenstufen den Zugang zu höheren Ebenen ermöglichen. Gelegentlich gewährt eine verborgene Tür erst dann Einlaß, wenn Sie an Wänden mit beweglichen Mosaiken die richtige Kombination einstellen.



Das Skelett des Magiers...



tragen Sie zur nahen Mühle...



mahlen die Gebeine...

und erhalten Knochenstaub.

Auch komplexere Rätselkost stellt sich dem Spieler in den Weg: So öffnet sich beispielsweise ein Level-Eingang erst, wenn der Staub eines alten Magiers in seiner Feuerstelle lodert. Das Skelett des Zauberers ist zwar rasch gefunden und im Inventar verstaut, aber damit aus den morschen Kno-



Ein Werjaguar stößt seinen Kampfschrei aus.



Im Clinch mit einem fliegenden Kobold.


Der Totenkopfhexer blättert in seinem Zauberbuch.


Bogenschütze und Skorpion verbünden sich beim Angriff.

chen auch Staub wird, müssen Sie erst eine alte Mühle suchen, die bleichen Gebeine in das Mahlwerk werfen und anschließend den Knochenstaub einsammeln. Die meisten Rätsel in **Hexen 2** funktionieren auf ähnliche Weise, sind allerdings insgesamt etwas einfacher gehalten.

Obwohl der Schwerpunkt klar auf Action liegt, kommt den Puzzles eine wichtige Rolle zu.

Erfahrung hilft weiter

In einem weiteren Punkt unterscheidet sich **Hexen 2** von anderen 3D-Actionspielen: Sie übernehmen nicht automatisch die Rolle eines vorgegebenen Protagonisten. Vor Spielbeginn wählen Sie aus vier unterschiedlichen Kämpfertypen den aus, der Ihrer Spielweise am nächsten kommt – sei sie durch fröhliches Drauflosschlachten oder eher durch behutsames und umsichtiges Voranschleichen gekennzeichnet.

Jeder Held sammelt bei Kämpfen Erfahrungspunkte. Sobald bestimmte Mindestpunktzahlen erreicht sind, erhöht das Programm den Charakterwert und damit bestimmte Fähigkeiten wie Stärke, Beweglichkeit oder Intelligenz. Anders als in **Diablo** oder anderen Rollenspielen dürfen Sie die Punkte nicht selbst auf die gewünschten Bereiche verteilen – das Programm verbessert Ihre Spielfigur automatisch. Hat ein Paladin der ersten Stufe mit einem bösartigen Skorpion noch seine liebe Mühe, wird er im fortgeschrittenem Stadium mit jedem Insekt leicht fertig, wie auch die Zaubersprüche des Magiers im Verlauf immer kräftiger werden.

Mana und Panzer

Jeder der Helden sammelt im Verlauf anderes Kriegsgerät. Als Munition benötigen die Schießprügel grünes oder blaues Mana, teilweise auch eine Kombination aus beidem. Selbst für die Armbrust müssen Sie keine Pfeile horten, das Gerät produziert diese auf magische Weise. Jeder Recke hält zu Spielbeginn als Standardwaffe ein Schwert oder einen Hammer in der Faust, die allesamt ohne Mana-Munition auskommen. Ein besonderes Objekt, das »Tome of Power«, rüstet jede Waffe vorübergehend auf und versieht sie mit spektakulären Effekten. So spuckt der Meteorstab des Kreuzritters statt relativ kleiner Lavageschosse plötzlich mächtige Tornados aus, die umherwirbelnd alle Feinde in Reichweite in die Lüfte ziehen.


Jörg Langer



Knallharte Action ohne übertriebene Brutalität

Ich gehöre zu den Menschen, die das indizierte Quake nicht für das Nonplusultra der Action-Programmierkunst halten. Ich möchte halt nicht nur Deathmatches auskämpfen, sondern auch solo meinen Spaß haben. Und genau das bietet mir Hexen 2: Es hat eine echte Hintergrundgeschichte, die im Spielverlauf voranschreitet. Die einzelnen Levels kann ich nicht-linear bereisen. Ein Inventar nebst Rollenspielwerten machen mein Bildschirmleben glaubhafter, und Puzzles sorgen dafür, daß bei allen notwendigen Reflexen die Gehirnzellen nicht in den Vorruhestand treten.

Allenfalls das Waffenarsenal könnte etwas größer sein: Rechnerisch sind es zwar 32 Wummen, doch ich wähle ja zu Beginn einen Helden aus – und der hat eben nur vier Waffen plus Upgrades zur Verfügung.


Eklige Spinnenwesen beim Angriff.


Eine Medusa schleudert Energieblitze.


Erst verliert die Mumie ihre Arme, dann das Leben.

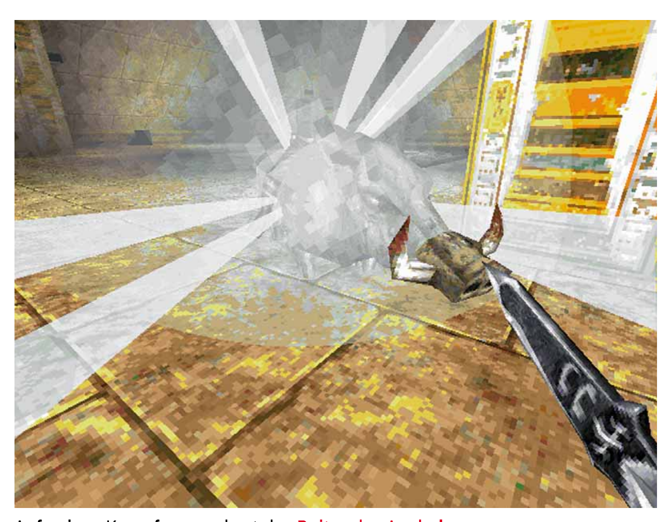
Michael Galuschka



Schöner wohnen

Ob´s nun Hexen 2 heißt oder Wurzelzwerg 5: Bei dieser Staun-Grafik ist Ravens neuem Werk meine Zuneigung gewiß. Daß id Softwares Grafikengine zu mehr taugt als nur ängstlichen Zeitgenossen Klaustrophobien einzujagen, deuteten ja schon die Missionpacks an. Nun wurde der Pinsel noch ein paarmal öfter in den Farbtopf getaucht, was zusammen mit den herrlichen Texturen für ein optisches Erlebnis der Güteklasse 1a sorgt. Mögen andere Actionspiele noch so »witzig« sein, mir ist die gediegene Hexen-Atmosphäre mit verblüffend lebensecht wirkenden Monstern allemal lieber. Einen kleinen Nasenstüber gibt es eigentlich nur für die von mir eigentlich hochgeschätzte 3Dfx-OpenGL-Unterstützung: Ab und an sehen Mauern und Objekte ungefiltert besser aus als mit 3Dfx.

Neben den Waffen finden sich im Spielverlauf diverse Rüstungsgegenstände wie Helme oder Brustpanzer, die ganz beträchtlich die Resistenz gegen Schläge und feindliche Treffer erhöhen. Allerdings kommt nicht jeder Heldentyp mit jedem Harnisch zurecht – während der Paladin mit einem kräftigen Helm seine Panzerung um 20 Prozent erhöht, bringt sie der eher verstohlen und vorsichtig agierenden Assassinin nur wenig verbesserten Schutz.



Auf seiner Kampfsau zaubert der Reiter der Apokalypse.

Schaf statt Monster

Neben grünem und blauem Mana als Munition sammelt der Spieler auch zahlreiche magische Gegenstände, die er allesamt im Inventar verstaut und nur bei Bedarf verwendet. So finden sich etwa die bereits aus dem Vorgänger bekannten rosaroten Quartzflaschen, die jede noch so angeschlagene Gesundheit wieder auf kampftaugliches Niveau heben. Noch ausgefallener sind Extras wie die »Glypte der Alten«, die je nach gewählter Spielfigur einen anderen Effekt erzielt. Der Necromancer produziert damit eine riesige Explosion, während die Assassinin eine Sprengkette durch den Raum verlegt, die ähnlich einer Lasermine bei unbedachtem Kontakt explodiert. Weitere Extras wie Siebenmeilenstiefel erhöhen die Laufgeschwindig-

Verwegenes

Gleich vier Kämpfernaturen stehen in Hexen 2 zur Auswahl. Wir erklären ihre Stärken, verraten, was das »Tome of



Paladin

Der stärkste Held im Quartett hat besonders schlagkräftige Nahkampfwaffen. Er kann ohne Zeitbegrenzung tauchen. Gelegentlich verfällt er in einen Trancezustand und kann nicht sterben, sondern wird zum kraftstrotzenden Riesen.



Die eisernen Fäuste schlagen noch kräftiger zu.
Mana: Blau 0 Grün 0



Die abprallende Wurfaxt schießt dreiteilig und aufgeladen davon.
Mana: Blau 0 Grün 8



Das Vorpal-Schwert verschickt tödliche Energieblitze.
Mana: Blau 4 Grün 0



Der Läuterer vernichtet den Feind mit einem großen Feuerball.
Mana: Blau 8 Grün 8



Crusader

Der Kreuzritter ist gut gegen Angriffe geschützt. Die Verletzungen des ehemaligen Arztes heilen in Ruhepausen. Der Crusader nimmt in sehr großer Gefahr die Seelen von erledigten Gegnern auf und ist dann fast unverwundbar.



Der Kriegshammer wandelt sich zur Energieblitz-Waffe.
Mana: Blau 0 Grün 0



Ein umherziehender Wirbelsturm erhebt sich.
Mana: Blau 0 Grün 20



Die Eiskeule friert den Gegner ein und läßt ihn langsam auftauen.
Mana: Blau 10 Grün 0



Mit drei Laserstrahlen verbrennt der Erleuchter die Gegner.
Mana: Je nach Schußdauer.





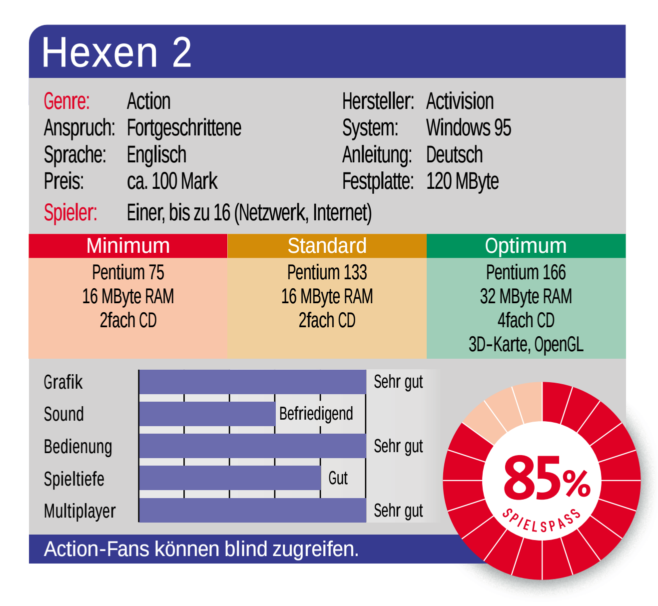
Die Hydra greift unter Wasser mit ihren langen Fangarmen an.

keit, ein Kraftkubus umkreist den Kopf des Kriegers und attackiert alle Gegner mit magischen Lichtstrahlen. Das »Siegel des Ovinomancers« schließlich verwandelt auch den fiesesten Gegner in ein blökendes Schaf.

Hexen im Netz

Wie bereits im Vorgänger dürfen Sie sich in **Hexen 2** in Netzwerk-Partien bekriegen, diesmal passen sogar bis zu 16 Teilnehmer in die Arenen. Die Spielfiguren sind deutlich besser aufeinander abgestimmt. Hatte damals einer der drei Charaktere aufgrund der Vielzahl von Fernwaffen klare Vorteile, hat jetzt jeder Held gleichwertiges Kriegsgerät. Fest eingebaut sind die Modi Deathmatch, Teamplay sowie Capture-the-flag. Großes Plus im Netzwerkspiel: Die Krieger halten optisch keine Standardwaffe in der Faust, statt dessen können Sie erkennen, welchen Schießprügel der Mitstreiter gerade auf Sie richtet. **Hexen 2** basiert lose auf der Technologie des indizierten Actionspiels **Quake**, angereichert mit Elementen aus der verbesserten Nachfolge-Engine sowie einigen von Raven Software speziell programmierten Neuerungen. Fensterscheiben zersplittern mit lautem Klirren, Statuen und Denkmäler zerplatzen nach längerem Beschuß.

Hexen 2 unterstützt 3D-Beschleuniger nach dem OpenGL-Standard, was auf PCs mit dem Voodoo-Chip von 3Dfx für deutlich schönere und flüssigere Grafiken sorgt. ps



Hexen 2

Genre:	Action	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	120 MByte
Spieler:	Einer, bis zu 16 (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 4fach CD 3D-Karte, OpenGL

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut

85% Spielspass

Action-Fans können blind zugreifen.

Quartett

Power« aus den Waffen macht und wieviel magische Energie jeder Schuß benötigt.



Necromancer

Der Herr der Toten labt sich am Schicksal seiner Feinde: Er verstaut die Sphäre der Seelen im Inventar und saniert bei Bedarf seine eigene Gesundheit. Manchmal erhöht er durch Schläge mit der Sichel seine Lebenspunkte.



Die eiserne Schlagsichel entzieht ihrem Opfer Lebensenergie.
Mana: Blau 0 Grün 0



Fast unsichtbar, aber meist tödlich: Der Knochensplitter-Zauber.
Mana: Blau 0 Grün 12



Drei magische Zauberraketen schicken Gegner ins Jenseits.
Mana: Blau 10 Grün 0



Jeder Schuß schleudert einen Raben auf den Gegner.
Mana: Blau 8 Grün 8



Assassin

Die Mörderin ist nur schwach gepanzert. Steht sie unbeweglich an dunklen Orten, verschmilzt ihre Gestalt innerhalb weniger Sekunden fast vollständig mit der Umgebung. Die Assassinin bewegt sich sehr leise.



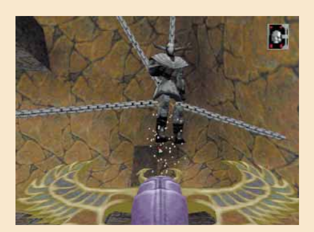
Schlagwaffe, die zusätzlich ein tödliches Nervengift verströmt.
Mana: Blau 0 Grün 0



Eine weiträumige Explosion verursachen die Granaten.
Mana: Blau 0 Grün 12



Die Armbrust verschießt gleich drei statt einem explosiven Pfeil.
Mana: Blau 10 Grün 0



Der Stab des Set zerreißt mit starken Ketten den Gegner.
Mana: Blau 10 Grün 10

Alle Hexen-2-Gegner im Überblick

Die Diener des Bösen

Eidolons Horden sind stark. Damit Sie trotzdem siegreich durch Hexen 2 gelangen, stellen wir Ihnen die wichtigsten Gegner vor – inklusive ihrer Kampftaktiken.



Werjaguar

Treibt sich nur in den aztekischen Tempeln herum. Der Werjaguar springt mit einem Salto von Dächern, oder kommt schnell angerannt und schlittert dann bremsend auf sein Opfer zu. Solange er unheimlich den Mond anheult, ist er unverletzbar. Weil der Werjaguar deutlich schneller als jeder der vier Helden ist, sollten Sie mit der stärksten Nahkampfwaffe angreifen – Ferngeschosse wehrt er sowieso mit seinem Schild ab.

Bogenschütze

Auf den Kriegertyp mit dem großen Hörner-Helm treffen Sie an jeder Ecke von Thyrion. Geraten Sie in seine Ziellinie, kündigt die knarzende Bogensehne schon von weitem die drohende Gefahr an. Er schießt mit grünen oder roten Pfeilen, letztere sind wesentlich gefährlicher. Bogenschützen erfassen ihr Ziel nur langsam, Sie überlisten sie deshalb leicht mit schnellen Seitwärtsschritten. Im Nahkampf prügeln Bogenschützen mit ihren Fäusten und sind einfach auszuschalten.

Skorpion

Kleine, aber äußerst zähe Geschöpfe, die unermüdlich mit ihren kräftigen Scherenklauen angreifen. Während der braune Skorpion keinen Stachel hat, attackiert der schwarze Sumpfskorpion auch mit Gift. Beide lassen sich leicht mit Fernwaffen und schnellen »vorwärts schlagen, rückwärts ausweichen«-Manövern ausschalten.

Spinne



Fast überall in Thyrion treffen Sie auf unterschiedlich große Spinnen. Während die mit roter Markierung eher harmlos sind, greifen die erdfarbenen mit tödlichem Gift an. Für Spinnen gilt das gleiche wie für Skorpione: Schnelle Attacken machen ihnen rasch den Garaus.

Kobold



Die Unholde mit den Fledermaus-Flügeln gehören zu Eidolons harmloseren Kriegern. Entweder sie schießen mit Miniraketen, oder versuchen sich in Überraschungsangriffen als Rammbock. Manchmal stolpern Sie über schlafende Kobolde, die Sie mit einer kräftigen Waffe sofort erledigen sollten. Bei niedrigen Munitionsvorräten können Sie einen Kobold auch mal leben lassen: Die vorsichtigen Flugwesen folgen Ihnen nur selten in Gemäuer hinein.

Golem

Diese gewaltigen Maschinenkrieger gibt es in verschiedenen Ausführungen, wirklich gefährlich sind nur die größten. Während der Standardgolem mit mächtigen Fäusten kämpft, greifen die Bronze- und Eisengolems auch mit Energiestrahlen an. Die Kolosse sind relativ langsam, Sie können ihnen leicht ausweichen. Das ist aber auch dringend nötig: Wenige Schläge hauen selbst gut geschützte Helden um.



Totenkopfhexer

Der Magier mit dem mächtigen Widder-Schädel beschwört bei Gefahr andere Kreaturen wie Spinnen herbei, beamt sich in günstigere Positionen und feuert lodernde Totenkopf-Raketen auf sein Gegenüber – sonderlich kräftig ist er aber nicht. Sobald er erledigt ist, sackt sein roter Umhang zusammen und kleinere Spinnen krabbeln hervor. Den Totenkopfhexer sollten Sie aus der Distanz beharken und seinen Geschossen ausweichen. Wichtig: Erst den Hexer erledigen, dann das Kleingetier um ihn herum.

Die vier Reiter der Apokalypse

Auf allen vier Kontinenten wartet einer der biblischen Reiter des Krieges, der Pest, der Hungersnot oder des Todes auf Sie, und jeden einzelnen müssen Sie besiegen. Die verrotteten Gesellen sitzen fest im Sattel von widerstandsfähigen Mauleseln oder mit kräftigen Hauern bewehrten Wildschweinen und kämpfen mit den mächtigsten Zaubersprüchen. Nur sehr starke und gut geschützte Helden sollten sich den Reitern stellen.

Hydra

Die streitlustigen Kraken reißen mit ihren langen Tentakeln jeden Krieger auseinander und sprühen aus der Distanz giftige Flüssigkeit, können ihr Gewässer aber nicht verlassen. Wer sie vom sicheren Land aus bekämpft, sollte eine gewisse Distanz zum Ufer wahren – die Untiere spritzen ihr Gift ziemlich weit. Spieler mit 3Dfx-Karte haben Vorteile, weil sie die Hydra durch die transparenten Wasseroberflächen sehen.

Schakalkrieger

Im ägyptischen Kontinent erweckte Eidolon die mumifizierten Schakalkrieger zu neuem Un-Leben. Aus der Ferne lassen sie eine Flammenreihe über den Boden auf Sie zulaufen, aus der Nähe boxen sie mit ihren dünnen Gliedmaßen und sind eher harmlos. Makaberer Effekt: Die Mumie verliert erst ihre Arme, dann ein Bein und versucht trotzdem, wehrlos am Boden liegend, weiter anzugreifen.



Gefallener Engel

In den alten Kathedralen und im Schloß von Blackmarsh hausen diese ehemaligen Günstlinge der Götter. Die durchsichtigen Schönheiten gehören zu den gefährlichsten Gegnern: Sie teleportieren sich mit Vorliebe in Ihren Rücken und sind mit kräftigen magischen Blitzen bewaffnet. Gegen gefallene Engel hilft neben einer starken Fernkampfwaffe nur ständiges Bewegen und seitliches Ausweichen.

Medusa

Diese Kombination aus riesiger Viper mit Frauenkopf samt wirrer Schlangenfrisur treibt ihr Unwesen nur zwischen den römischen Badetempeln und gehört zu den gefährlichsten Gegnern. Wenn Sie einer Medusa begegnen, nehmen Sie sofort die Beine in die Hand und greifen nur aus sicherer Entfernung an. ps

Das Team

Was treibt einen Menschen dazu, bis morgens um 2:00 Spiele zu testen, Bildschirmfotos zu schießen (Peng!) und Artikel zu schreiben? Lesen Sie die Statements unserer Test-Experten.

Wenn Sie der GameStar-Redaktion eine ähnliche Frage stellen wollen, nur zu! Unter der folgenden Adresse nehmen wir aber auch gerne ganz normale Leserbriefe in Empfang:

IDG Entertainment GmbH
GameStar-Leserbrief
Brabanter Straße 4
80805 München



la

Jörg Langer

Strategiespiele, Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Wenn ich morgens um 10:00 im Büro einen ersten Kaffee schlürfe, während aus den Lautsprechern meine Lieblingsmusik dröhnt, überkommt mich ein tiefes Gefühl der Dankbarkeit: Statt für das spaßigste Hobby der Welt auch noch Geld zu bekommen, könnte ich mein Computerlinguistik-Studium beendet haben und auf dem Arbeitsamt Selbstgespräche in Prolog oder LISP führen.«



md

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Was verschlägt einen Westfalen nach Bayern? Bestimmt nicht die hiesige Eigenart, Semmel statt Brötchen zu sagen. Aber bei GameStar kann ich das tun, was ich seit meinen frühen Postspiel-Tagen schon immer wollte: Den ganzen Tag spielen, drüber schreiben und im (Netzwerk) menschliche Kontrahenten das Fürchten lehren.«



cg

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budgetspiele

»Mir war immer klar: Computer sind nur zum Spielen da. Noch ein Modem dazu, und du findest in virtuellen Welten wie The Realm oder WorldsAway tausende Gleichgesinnte. Die Telefonrechnung zwang mich dann, mein Hobby zum Beruf zu machen, der mich nach einigen Umwegen zum GameStar führte – Spiele sind einfach spannender als PC-Tuning und Drucker-Refills.«





ps

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Adventures, Jump-and-runs

»Von Space Invaders in der Spielhalle über den C64 und PCs in diversen MHz-Ausbaustufen – der Weg in die Spiele-Sucht ist kurz. Vor allem 3D-Shooter haben's mir angetan – wie gut, daß ich Hexen 2 und Konsorten den ganzen Tag über im Büro spielen kann, und ich dabei offiziell auch noch arbeite!«



mic

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Manager, Wirtschaftssims

»Nur eines wäre schöner, als jeden Tag in virtuellen Jets, U-Booten oder Mech-Kanzeln zu verbingen: Ein Job als echter Testpilot. Da diese Jobs aber rar sind, und auch Hobbygeneräle und -manager nicht an jeder Ecke gesucht werden, beglücke ich halt GameStar mit gelegentlichen Tiefflügen.«



mg

Michael Galuschka

Renn-, Sport- und Denkspiele, Action-Adventures, Hardware

»Spielen, Computer, Sport, 3D-Chips, Biergärten: Bei diesen Leidenschaften blieb mir eigentlich nichts anderes übrig, als meine Zelte beim GameStar in Schwabing aufzuschlagen. In einem digitalen F1-Renner neueste 3D-Hardware zu quälen – für diesen Jugendtraum habe ich mein scheintotes BWL-Studium gerne aufgegeben.«



tsc

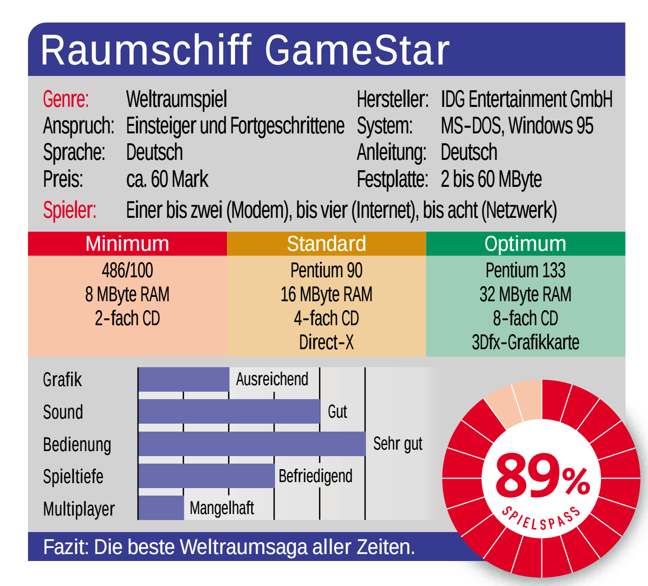
Toni Schwaiger

Hardware, CD-ROM, Videos

»In meinem Geheimlabor am Alpenrand bastle ich aus Hunderten kleiner Bild- und Tonschnipsel die nächste GameStar-TV-Folge. Da die Herren Spielberg und Gates wohl noch keine Zeit hatten, meine Bewerbungsunterlagen anzugucken, malträtiere ich in der Zwischenzeit eben meine armen Kollegen mit rauhen Regieanweisungen und Programmier-Bugs.«

Das Testsystem

GameStar testet alle Spiele auf Herz und Nieren. Auf dieser Seite stellen wir Ihnen unseren Wertungskasten, die Spielspaß-Wertung und unser GameStar-Prädikat vor.



Raumschiff GameStar

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 60 Mark
Hersteller: IDG Entertainment GmbH
System: MS-DOS, Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 2 bis 60 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2-fach CD	4-fach CD	8-fach CD
	Direct-X	3Dfx-Grafikkarte

Kategorie	Wertung
Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft

89% Spielspass

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Allgemeine Daten

Oben finden Sie Daten wie benötigtes Betriebssystem. Windows 95 schließt dabei MS-DOS ein, führen wir beide auf, enthält das Spiel zwei Versionen.

Hardware-Angaben

Im mittleren Drittel schreiben wir, ab welchem Minimum das Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit aber meist nicht. Standard heißt: Hiermit macht das Programm richtig Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. Optimum ist die Idealausstattung für das Spiel.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie schön ist die Grafik, wie flüssig sind die Animationen? Auch Zwischensequenzen und Videos berücksichtigen wir in dieser Note.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel?

Bedienung: Je besser das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo) geboten wird, desto höher die Bedienungs-Wertung.

Spieltiefe: Hierbei schauen wir auf langfristigen Spielspaß, hohe Komplexität, viele Levels, umfangreiche Spielvarianten und großen Tiefgang.

Multiplayer: Wie gut ist der Mehrspieler-Modus des Testkandidaten? Gibt es spezielle Optionen, angepaßte Levels, Kampfberichte oder Replays?

Spielspaß

Die prozentuale Spielspaß-Wertung faßt den Test zusammen. Details im Kasten rechts.

Die Spielegenres

Um nicht Äpfel mit Birnen zu vergleichen, teilen wir die Spiele in sechs Kategorien auf. Jede Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-20-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.



GameStar

Hiermit schmücken sich Ausnahmespiele.

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der GameStar ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Die Spielspaß-Prozente

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Maßlatte für ihr jeweiliges Genre ein weiteres Stück nach oben. Ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie überwiegend sauber programmierte Neuauflagen bekannter Ideen ohne wesentliche Neuerungen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart können einige Ungereimtheiten den Spielspaß trüben.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive Aspekte nur knapp überwiegen. Zu einem günstigen Preis können diese Spiele trotzdem den Kauf wert sein.

30% bis 49%

Diese Spiele haben deutliche Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese latenten Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den schlechtesten Spielen aller Zeiten.

Action

Peter Steinlechner



Was unterscheidet ein gutes von einem schlechten Actionspiel - neue Ideen, Grafik, Sound oder die Menge der Monster? Alles schön und gut, aber leider auch vergeblich, wenn die Basics nicht stimmen. Werfen Sie beispielsweise einen Blick auf **Meat Puppet**: So einen schönen Isometrie-Shooter gab es schon lange nicht mehr, aber wegen der vergeigten Steuerung hat das Programm keine Chance auf eine Plazierung in unserer Bestenliste. **Meat Puppet** steht damit nicht alleine, eine ganze Armada sonst ordentlicher Spiele nervt mit vermeidbaren Kinderkrankheiten.

Ganz anders unser Titelthema **Hexen 2.** Die Programmierer feilten so lange an der Steuerung, daß gute Spieler nun mit der Präzision einer Schweizer Eieruhr durch feindliche Magierhorden wüten. Dank detaillierter 3D-Grafik, abwechslungsreicher Multiplayer-Modi und vor allem jeder Menge Spielspaß erreicht es eine der Spitzenpositionen.

Wundern Sie sich bitte nicht, wenn in meiner Top 20 mehrmals ein »indiziertes Spiel« steht. Ich würde Ihnen gerne genau sagen, welche beiden 3D-Shooter das Genre zur Zeit anführen – doch das könnte uns als Werbung für jugendgefährdende Software ausgelegt werden und mit der Beschlagnahmung unseres Hefts enden.

ACTION
»SPIELE, BEI DENEN REFLEXE UND DAS AUSSCHALTEN VON GEGNERN IM VORDERGRUND STEHEN.« [BALLERORGIEN, 2D-RENNSPIELE, PRÜGELSPIELE, JUMP-AND-RUNS]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	88%
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86%
3	Hexen 2	3D-Action	NEU	85%
4	Tomb Raider	3D-Action	-	84%
5	Magic Carpet 2	Actionspiel	-	83%
6	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
7	Descent 2	3D-Action	-	81%
8	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81%
9	MDK	Actionspiel	-	80%
10	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
11	Extreme Assault	Actionspiel	-	77%
12	Virtua Fighter	Prügelspiel	-	76%
13	Sonic-Collection	Jump-and-run	-	76%
14	Death Rally	Actionspiel	-	75%
15	Pitfall 2	Actionspiel	-	75%
16	Mass Destruction	Actionspiel	NEU	73%
17	Time Commando	Actionspiel	-	73%
18	Outlaws	3D-Action	-	71%
19	Ecstatica 2	Actionspiel	-	70%
20	Sonic 3D	Jump-and-run	NEU	67%

Die 20 besten Action-, 3D-Action-, Prügelspiele und Jump-and-runs. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Titel-Feature

Tests

Massiv destruktiv für Fortgeschrittene

Mass Destruction

Als Panzerfahrer sollen Sie mitten im Feindesland gegnerische Gebäude zerstören – wer nicht schnell genug ballert, verliert.

Es gibt Spiele, da kommandieren Sie ganze Einsatzkommandos, Söldnergruppen oder Truppenverbände – und machen trotzdem weniger kaputt als in der actionlastigen Isometrie-Ballerei Mass Destruction mit einem einzigen Panzer. Bevor Sie in die Gefechte ziehen, suchen Sie das schnuckeligste aus drei verfügbaren Kampfvehikeln aus. Bietet der Viper das insgesamt ausgewogenste Verhältnis von Geschwindigkeit zu Außenhaut, ist der Kobra zwar deutlich langsamer, dafür aber so aufknacksicher wie ein teurer Tresor. Der Gepard schließlich brettert am schnellsten über das Erdreich, ist aber schlecht gepanzert und hält längerem Dauerfeuer nicht stand. Haben Sie sich für das Kettenfahrzeug Ihrer Wahl entschieden, klärt ein kurzes Briefing über Sinn und Zweck der Mission sowie über alle wichtigen Ziele auf – und schon sehen Sie Ihren Tank im Gelände stehen und rumpeln durch die feindlichen Linien, um Ihre Missionsaufgaben zu erledigen.



Mit weitem Feuerschweif röstet der Flammenwerfer Ihre Gegner.

Mission Impossible?

In den 24 Leveln müssen Sie die Primärziele erfüllen, während die Sekundäraufgaben vor allem für ein gut gefülltes Punktekonto und somit für eine hohe Plazierung in der Highscore-Tabelle sorgen. Per »Tab«-Taste rufen Sie eine Übersichtskarte des Geländes mit allen Zielen auf, die je nach Wichtigkeit rot oder gelb markiert sind. Dabei handelt es sich meist um größere Gebäude wie Satellitenanlagen, Kraftwerke oder kleine Dörfer mit vier bis fünf Häusern, die Sie dem Erdboden gleichmachen sollen. Manchmal gilt es auch, Agenten oder Diplomaten einzusammeln. Dann schießen Sie beispielsweise ein Gefängnis an, warten, bis der Spion das Gebäude verläßt, sammeln den guten Mann ein und geben dem Knast erst dann den Rest. Die Bauwerke brechen in mehreren Stufen zusammen, was kleine Risse und Einschußlöcher verdeutlichen. Sobald das Gebäude wirklich kaputt ist, entfliegt der Punktestand dem Haus und Sie können sich dem nächsten zuwenden. Sind alle Pflicht-Missionsziele erreicht, markiert ein Kreis auf der Karte den Fluchtweg.

Feuer frei

Während der Missionen stehen Sie ständig unter dem Beschuß der gegnerischen



Feindliche Hubschrauber lassen nicht von Ihnen ab.



Heiße Actiongefechte mitten in der Stadt.



Peter Steinlechner



Ein Kanonenrohr voller Spielspaß.

Das nenne ich hinterlistig: Auf den ersten Blick wirkt Mass Destruction wegen des simplen Spielprinzips wie eine harmlose Fingerübung für zwischendurch. Bis man nach einer halb durchwachten Nacht feststellt, daß in dem Isometrie-Shooter eine größere Portion Suchtfaktor steckt: So schwierig kann es doch nicht sein, dieses doofe Kraftwerk in die Luft zu jagen – und schon ist die Mission neu gestartet und die Morgensonne dämmert. Ohne ein paar taktische Überlegungen bekommen Sie nach den ersten Einführungsmissionen nie das befriedigende »Primärziele erfüllt« zu Gesicht.

Präsentation hinkt hinterher

Schade, daß die Präsentation dem Spielprinzip nicht ebenbürtig ist. Sieht man mal von einigen makabren Sterbeszenen der Gegner sowie den wuchtigen Explosionen ab, fehlt mir einfach der nötige Eye-Candy. Grafisch wirkt Mass Destruction veraltet und sorgt nie so richtig für gepflegten Kampfgeist. Panzerknacker-Puristen finden aber genug Unterhaltung.





Ein Hochhaus kurz vor dem Einsturz.



Gebäude werden transparent und sorgen so für Übersicht.

Einheiten. Kleine Fußsoldaten werfen Granaten und feuern Raketen ab, feindliche Panzerfahrzeuge ballern aus allen Kanonenrohren und Selbstschußanlagen eröffnen das Feuer, sobald Sie vorbeirumpeln. Ein riesiger Schatten kündigt gegnerische Großflugzeuge an, wenig später regnen die Bomben auf Sie nieder, Düsenjäger im Formationsflug beharken Sie mit zielsuchenden Raketen.

Der geballten Wut des Gegners stehen Sie nicht schutzlos gegenüber. Jeder Panzer hat zwei Arten von Standard-Kriegsgerät mit unbegrenzter Munition. Die normale Bordkanone schießt nur langsam, dafür aber präzise und mit größerer Reichweite als die meisten Gegner. Sie empfiehlt sich am ehesten für feindliche Panzer, Raketenwerfer oder Gebäude. Das MG reicht zwar nicht weit und streut stark, feuert aber mit hoher Frequenz. In den Missionen finden sich neben Minen, Raketen oder einer stärkeren Version der normalen Granaten auch ein Flammenwerfer sowie ein Mörser, bei dem man die Wurfstärke vor Abschuß festlegt. Clusterbomben zerstören alles in der unmittelbaren Umgebung.

Stadt, Land, Fluß

Gespielt wird in vier verschiedenen Szenarien: In arktischen Eislandschaften rutschen Sie über Schnee und zugefrorene Gewässer, in Städten scheppert Ihr Panzer durch Hochhausschluchten und auf dem flachen Land durch Morast. Einige Levels spielen in der Wüste, dann wehen kleine Polygon-Palmen im Wind. Je nach Untergrund rumpelt der Blechklotz unterschiedlich schnell: Auf ausgebauten Straßen geht es relativ flott voran, während eine Fahrt durch Dickicht, Schlamm oder Sand eher zäh verläuft. Kleinere Tümpel durchkreuzt der Panzer problemlos. Wer sich in tieferes Gewässer wagt, säuft nach wenigen Metern ab und muß die Mission von vorne beginnen. Sobald ein Gebäude den Blick auf Ihr Gefährt zu verdecken droht, wird es transparent und sorgt so für klare Sicht.



Die Polygon-Satellitenschüssel geht in Flammen auf.

Gruß von C&C

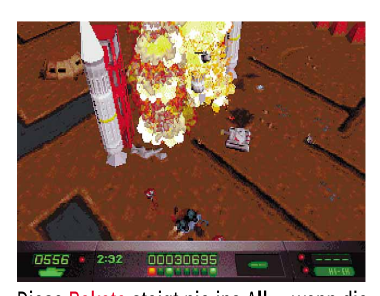
Mass Destruction ist zwar ein DOS-Programm, verfügt aber über einen Windows-95-Installer und läuft auch unter diesem Betriebssystem. Gespielt wird nur in VGA – ein hoch aufgelöster Modus fehlt, dafür kommen auch moderat ausgestattete Rechner kaum ins Ruckeln. Gelegentlich erinnern Einheiten wie die Fußsoldaten entfernt an den von Command & Conquer bekannten Look. Wer mag, spielt mit bis zu vier Kontrahenten im lokalen Netzwerk. Eine echte Besonderheit: Wer bestimmte Spezialwaffen nicht braucht, reicht sie an verbündete Mitstreiter weiter. ps

Jörg Langer

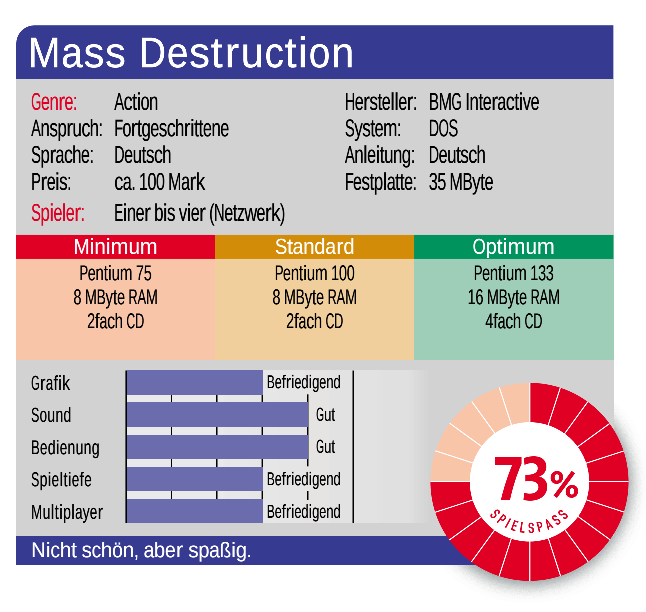


Bewegen bringt Segen

Ich finde die Grafik von Mass Destruction keinesfalls stimmungstötend: Daß die Panzer nur krude Kästen sind, fällt bei der Daueraction mitsamt angriffslustigen Helikoptern gar nicht auf. Zum Frustabbau nach der Mittagspause (wenn mal wieder das einzige leckere Gericht aus war) ist Mass Destruction ideal, wenngleich ich nicht kapiere, wieso ich bei all dem Streß auch noch den Turm drehen kann. Die ersten drei Kampagnen sind fast zu schnell geschafft, und danach wird's höllisch schwer. Kurzum: Nach einer Weile sinkt die Motivation merklich ab.



Diese Rakete steigt nie ins All – wenn die Basis rechtzeitig zerstört wird.



Mass Destruction

Genre:	Action	Hersteller:	BMG Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	35 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 100 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

73% Spielspass

Nicht schön, aber spaßig.

Martial-Arts auf vorgerenderten Welten

Perfect Weapon

Als Polygon-Spion treten, kicken und schlagen Sie sich durch fünf Alien-Monde.



Die außerirdischen Welten wirken vertraut: Japanische Bauten und Samurais.

Peter Steinlechner



Spannend wie eine Schlaftablette

Was Perfect Weapon fehlt, sind spielerische Höhepunkte. Wer nach einer durchschnittlichen Derrick-Folge ruhig schlafen kann, langweilt sich hier erst recht in ein Nickerchen hinein. Irgendwann stellen Sie fest, daß Hunter den allermeisten Kämpfen leicht aus dem Weg geht, weil die Gegner nur bis zu bestimmten Gebietsgrenzen folgen. Die Special-moves sind überflüssig, selbst im letzten Level kam ich mit den Standardbewegungen zurecht. Grafisch ist das Programm durchwachsen. Sehen Wald- und Schlußmond stellenweise beeindruckend aus, präsentiert die Samuraiwelt doch nur altbekannte Versatzstücke, und der Wüstenplanet wirkt so öde wie sein Name. Mit Perlen wie Time Commando kann es Perfect Weapon nicht aufnehmen, bietet Fans des Genres aber gerade noch ein paar Stunden ausreichende Unterhaltung.

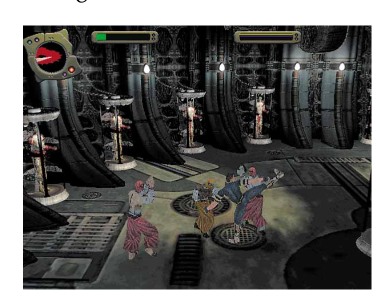
Blake Hunter ist Agent der irdischen Verteidigungs-Armee und kundschaftet gewöhnlich fremde Alienkulturen aus. Von gemütlichen Feierabenden hält der Top-Spion allerdings nichts. Er frönt lieber den Kampfkünsten und hat es sogar zum amtierenden Weltmeister aller Klassen gebracht. Irgend jemand mißgönnt ihm den Erfolg, und so findet Blake sich eines Tages plötzlich in den frostigen Eiswüsten eines fremden Mondes wieder. Das Action-Adventure Perfect Weapon erinnert deutlich an Spiele wie Time Commando oder Ecstatica 2. Sie steuern den Echtzeit-berechneten Polygonhelden Blake Hunter durch vorgerenderte Landschaften, während die imaginäre Kamera je nach Aufenthaltsort in einen anderen Blickwinkel umschaltet.

Mann auf dem Mond

Blake Hunter wird auf fünf Monde gebeamt. Damit er die Trabanten verlassen kann, muß er vier Funkfeuer finden, die weitere Teile der Karte erschließen. Erst wenn er die ganze Umgebung erforscht hat, kann er sich in einen gut versteckten Teleporter stellen und wird dann vom ominösen Obergegner weiterversetzt. Auf jedem der Himmelskörper trifft er drei bis vier verschiedene Gegner. Auf dem Eismond schlägt er sich durch Horden kampflustiger Yetis und bissiger Wölfe, in einer »japanischen« Welt trifft er auf wütende Samurais und verprügelt Kampfkatzen. Der riesige Waldmond wartet mit Affen auf, der Wüstenmond mit kleinen Dinos. Auf der letzten Station schließlich, einer Endzeit-Welt im Aliens-Stil, bekommt es Hunter mit gentechnisch manipulierten Kampfschimpansen sowie Humanoiden zu tun. Auf jedem Mond lernt Blake eine neue Spezialbewegung und beherrscht zum Finale rund 20 verschiedene Kick- und Schlagtechniken. ps



Im Wald von Castillo trifft Blake auf kleine 3D-Äffchen.



Der letzte Level erinnert deutlich an Aliens.

Perfect Weapon

Genre:	Action	Hersteller:	ASC Games
Anspruch:	Anfänger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	1 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht verhanden

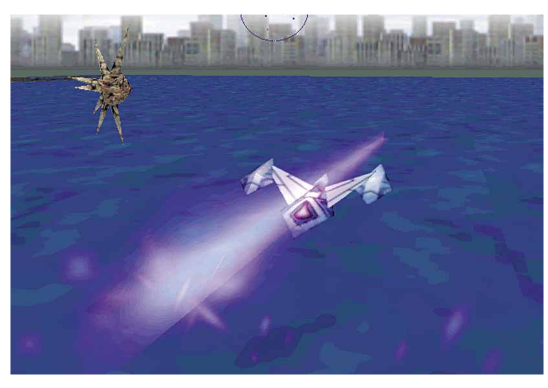
52% Spielspass

Unspektakulärer Actionprügler.

Team 47 Goman

Retten Sie die Erde mit Mechs made in Japan!

Metallene Kampfkolosse haben ihre Wurzeln im fernen Nippon. Deshalb ist es kein Wunder, daß sich die japanischen Designer von 47-Tek für **Team 47 Goman** ebenfalls dieses Szenario ausgesucht haben. Allerdings nicht für ein Mech-, sondern ein simples Actionspiel. Zu jedem anständigen »Die Erde ist in Gefahr«-Spiel gehören ein paar fiese Aliens. Diesmal stammen sie vom Asteroiden Nemesis und fallen mit ihren Raumschiffen gleich über sechs Regionen unserer Welt her. Dabei machen sie weder vor den Rocky Mountains noch New York oder gar Tokio halt. Doch fünf Helden wollen dem üblen Treiben Einhalt gebieten. Unter der Kontrolle des Spielers und aus ihrem Mech heraus schießen sie auf alles, was sich bewegt. Gelingt es den Außerirdischen, zu viele Gebäude zu zerstören, ist der Level verloren. mic



Unter Direct3D glänzen die Goman-Krieger mit Transparenzeffekten.



Die Verteidigung von San Franzisko steht sicher.

Michael Schnelle

Müde Mechkrieger

Sind Sie auf der Suche nach biederster (Unter-)Durchschnittskost mit ein wenig asiatischem Flair? Dann gehören Sie vermutlich zu den wenigen Käufern, die Team 47 Goman finden wird. Gelangweilt stapfen Sie auf der Suche nach dem Spielwitz durch die Gegend und schießen per Dauerfeuer auf gleichförmig anfliegende riesige Gegnerscharen. Da dient selbst die verschönerte Direct3D-Version bestenfalls als japanische Einschlafhilfe.

Team 47 Goman

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	47-Tek
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 89 Mark	Festplatte:	2 bis 160 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200 MMX
16 MByte	32 MByte	32 MByte
4fach CD	4fach CD	6fach CD
DirectX	Rendition	3Dfx

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

35% Spielspass

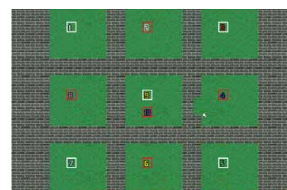
Grafisch nett, aber langweilig.

In einem Spiel vor unserer Zeit

Atomic Bomberman

Er ist klein und hochexplosiv. Bomberman will es nun endlich auch auf PCs krachen lassen.

Bereits seit 1989 treibt Hudson-Softs **Bomberman** auf diversen Konsolen sein Unwesen. Auf dem PC absolvierte er vor ein paar Jahren nur ein kurzes Gastspiel in **Dynablaster**. Interplay verhilft dem explosiven Knilch in **Atomic Bomberman** zu einem Comeback.

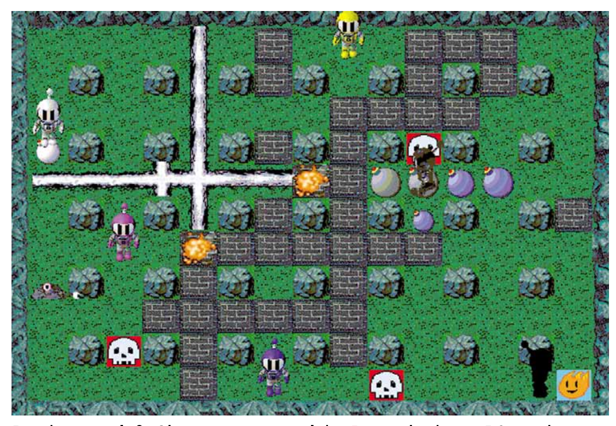


Den Leveleditor erreichen Sie nur über eine kryptische Tastenkombination.

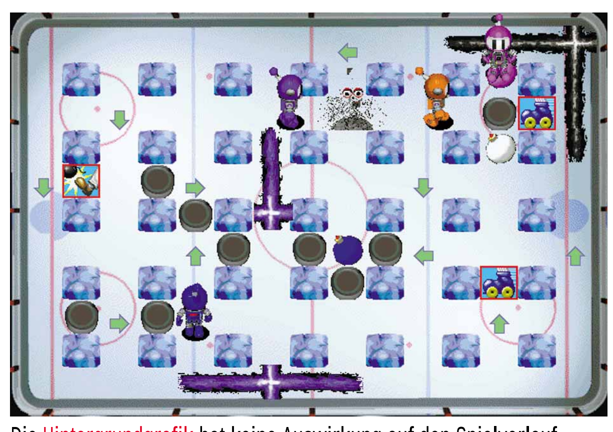
Zu einer Zeit, als Multiplayer-Spiele bestenfalls auf dem Brett stattfanden, erlebte **Bomberman** seine Blüte. Die Grundidee war einfach: Vernichten Sie alle gegnerischen Spielfiguren, indem Sie ihnen Bomben in den Weg legen. Das klingt simpel, spielt sich aber erstaunlich komplex. Spätestens wenn mehr als drei Konkurrenten über das Spielfeld huschen, stellt sich hektischer Verfolgungswahn ein, gepaart mit einer hämischen Schadenfreude, wenn ein Sprengkörper mal wieder im rechten Moment detoniert. Unter weggebombten Steinen finden sich Extras, wie Explosionsverstärker oder Stiefel, mit denen sich die Knallfrösche durch die Gegend kicken lassen.

Der Zahn der Zeit

Anno 89 war das Explosionsspektakel wirklich eine spaßige Angelegenheit, inzwischen sind wir erheblich spannendere und hübschere Programme (mit Multiplayermodi) gewohnt. Doch ein Blick auf den Monitor macht schnell klar, daß sich diese Tatsache noch nicht bis zu den Entwicklern herumgesprochen hat. Klötzchenlook und Wackelsprites sind nach wie vor angesagt. Die beschäftigen unseren armen Rechner derart, daß er zwischendurch immer wieder mal verschnaufen muß. Während dieser (kurzen) Spanne bewegt sich nichts mehr. Das merken erst recht die bis zu neun Mitspieler, wenn sie über Modem oder Netzwerk an der Bombenhatz teilnehmen. Der umständliche Leveleditor dagegen war den Programmierern selbst wohl ein wenig peinlich. Weshalb sonst sollte man ihn nur durch fünfmaliges (!) Drücken von »STRG E« anwählen können? mic



Bomberman läßt Sie vergessen, welche Power in Ihrem PC steckt.



Die Hintergrundgrafik hat keine Auswirkung auf den Spielverlauf.

Michael Schnelle



Bomberman umgeht geschickt alle PC-Stärken

Als ich die Testphase von Bomberman startete, glaubte ich noch an einen verspäteten Aprilscherz meiner werten Kollegen. Tatsächlich hatte ich die Redaktionsbande stark in Verdacht, über Nacht meinen flotten Pentium 200 MMX gegen einen alten 386er ausgetauscht zu haben. Doch ein panischer Blick ins Gehäuse belehrte mich eines besseren.

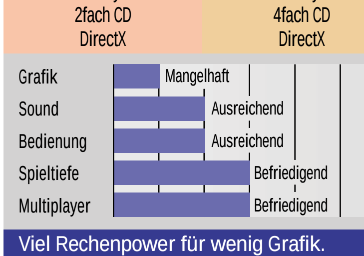
Ungeachtet der mageren Präsentation macht Bomberman mit mindestens drei Mitspielern immer noch einigen Spaß. Allerdings schwingt dabei auch noch ein Großteil nostalgischer Verklärung mit. Fans aus alten Tagen werden dem PC-Bomber vielleicht ein Heim auf ihrer Festplatte einrichten. Später geborenen Spielefans ist er keinen zweiten Blick wert.

Atomic Bomberman



Genre:	Action	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	10 bis 500 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (an einem PC), bis 10 (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium166	Pentium 200 MMX
16 MByte	32 MByte	32 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	DirectX





Viel Rechenpower für wenig Grafik.

Auf dieser Seite war

Werbung

Einen Zacken zugelegt

Sonic 3D

Sonic zum Dritten: In einer neuen Dimension läßt Sega sein Maskottchen auf PCs los.



Im Pinball-Level ist der Igel nur schwer unter Kontrolle zu halten.

Ein erstaunlich langes Leben ist Kugelblitz Sonic, nach Mario wohl die bekannteste Videospielfigur, auch auf PCs nun schon beschieden. Damit das ewige Gezanke mit Erzbösewicht Dr. Robotnik nicht zu sehr in Routine ausartet, haben die Sega-Designer dem Kult-Igel in **Sonic 3D** ein neues grafisches Gewand verpaßt. Statt in der klassischen Seitenansicht klaubt Sonic seine goldenen Ringe nun in einer isometrischen Perspektive zusammen. Das sieht besser aus als bisher und erlaubt dem Spieler, sich relativ frei in den nicht-linear angelegten Spielabschnitten zu bewegen.



Boni erreicht Sonic oft über Sprungfedern.

Vogelfrei

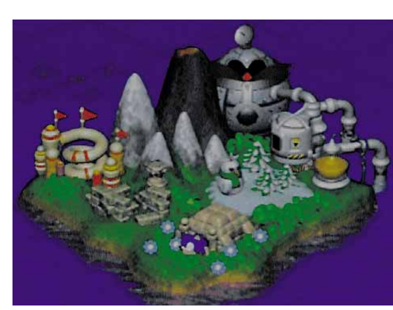
Sonic hat eine ganz bestimmte Aufgabe: Er soll die putzigen Flickies befreien, die besagter Dr. Robotnik in seine fiesen Roboterkreationen gesperrt hat. Pro Abschnitt müssen fünf Piepmätze aus den Blechgehäusen geschält und zu einem Dimensionstor gebracht werden. Da der friedliebende Sonic aus Prinzip ohne Waffen unterwegs ist, bleiben ihm dazu zwei Möglichkeiten. Er kann auf Feinde draufhüpfen, was in der isometrischen Perspektive viel Zielwasser erfordert, oder zu seiner berühmten Turbo-Igel-Rolle ansetzen. Die Ideen der Programmierer waren damit aber nicht erschöpft. Im Verlauf der sieben thematisch höchst unterschiedlichen Welten kreiselt der stachelige Geselle wie eine Primaballerina, wird zur lebenden Flipperkugel und weicht Dutzenden von Robtniks Fallen aus.

Freunde fürs Leben

Sonic ist nicht auf sich allein gestellt: Ab und zu wartet einer seiner Freunde im Level, die ihm beim Zusammentreffen zu einer 3D-Bonussequenz verhelfen. Sammelt er eine bestimmte Anzahl von Ringen auf, belohnen seine Kumpels ihn mit Extraleben, Boni oder Continues. So gediegen-unauffällig sich Sonic 3D letztendlich gibt, in einem nicht unwesentlichen Punkt stellt es einen einsamen Rekord auf. Außer einem Startbildschirm, in dem Sie die schwere Entscheidung zwischen »Spiel starten« und »Zurück zu Windows« zu treffen haben, gibt es im ganzen Programm keinen einzigen Menüscreen oder Optionsbildschirm. **mg**



Die spartanische Levelmap ist wenig hilfreich.



Flickie Island in der Übersicht.

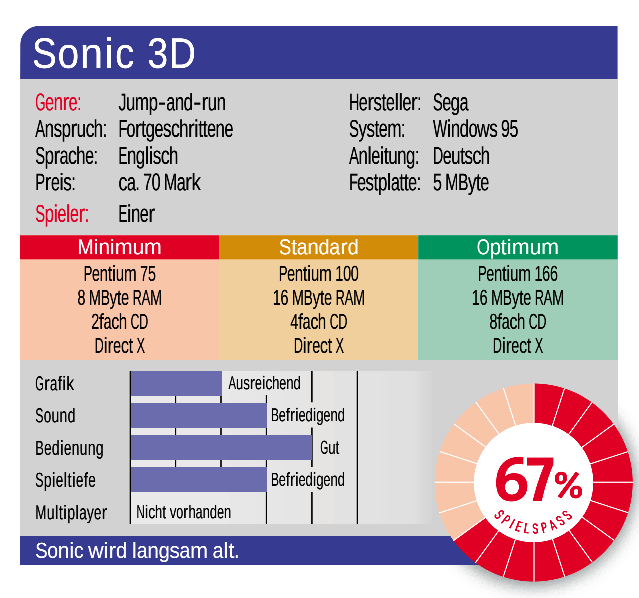
Michael Galuschka



Eine stachlige Angelegenheit

Ich bin nicht gerade ein Jump-and-run-Crack, doch mit Sonic 3D habe ich mich fast so gefühlt. Nach anfänglichem Sträuben folgt der blaue Igel brav jedem Steuerkreuztapser. Statt einem vorzeitigen »Game Over« erreichen die Lebensvorräte so recht schnell ungeahnte Höhen. Die Motivation bleibt eher in Bodennähe, da es Sega doch tatsächlich fertiggebracht hat, den rasanten Vierbeiner mit gähnend langweiligem Leveldesign auszubremsen.

Erst in der dritten der sieben umfangreichen Welten legt Sonic richtig los, doch wird's dann ziemlich hektisch. Alleine die Neugier auf den nächsten Level hielt mich erstaunlich lange bei der Stange. Erstaunlich deshalb, weil Grafik und Sound fast schon nostalgisches Flair verbreiten. Der mit mehr Charme und Spielwitz gesegnete Kollege Earthworm Jim ist jedenfalls um eine Wurmlänge voraus.



Sonic 3D

Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Sega
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	5 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 100	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
Direct X	Direct X	Direct X

Kategorie	Wertung
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

67% Spielspass

Sonic wird langsam alt.

Crusader-Clone für schwarze Seelen

Meat Puppet

Stellen Sie sich vor, in Ihrem Kopf tickt eine Bombe. Und wer nicht zum Mord bereit ist, löst die Explosion aus.

Das unbeschwerte Leben ist für Lotos Abstraction vorbei: Die gruftige Schönheit, sonst ein flottes Partyleben im Los Angeles des Jahres 2026 gewöhnt, erwacht nach einer langen Nacht als Marionette des bösen Martinet. Mit Lotos als todbringender Mordmaschine, gefügig gemacht durch ein Gehirnimplantat, will sich der Psychopath zum Herrscher der Erde aufschwingen. In seinem Auftrag muß sie sechs Konzernzentralen durchkämmen und die kybernetisch aufgemotzten Oberbosse eliminieren. Nur ein virtuelles Kunstwesen steht ihr zur Seite, das die Befehle des Martinet per Funk übermittelt und achtgibt, daß die Mörderin wider Willen nicht desertiert. Langsam aber verbündet sich Lotos mit ihrem Aufpasser und gemeinsam versucht das Duo, Martinet auf die Schliche zu kommen.



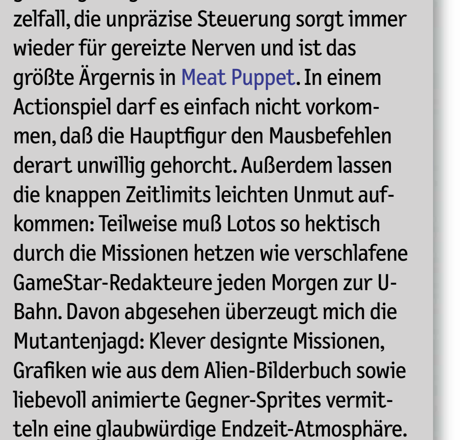
Scharfe Schützin

Wer Origins Crusader-Reihe durchgespielt hat, findet sich in der Meat-Puppet-Welt leicht zurecht: Die Heldin kämpft sich durch sechs isometrische Welten voller Selbstschußanlagen, Fallen und böser Mutantenwesen, die ihr an den schönen Kragen wollen. Zur Wehr setzt sich Lotos mit MPs, Flammen- und Raketenwerfern sowie Nervengas. Bis sie die Industriekapitäne aufgespürt und liquidiert hat, läuft ein knapp bemessenes Zeitlimit. Sobald es verstrichen ist, segnet sie vorzeitig das Zeitliche. Hat Lotos Erfolg, darf sie in Ruhe die Festungen durchstöbern und nach Extrawaffen, verbesserten Schutzanzügen oder Infos über Martinet suchen. Die meisten Gefahren kann der Spieler schon frühzeitig aus der Distanz ausschalten, indem er Lotos in sicherer Position stehen läßt und den sichtbaren Bildausschnitt verschiebt. So kann man auch weit entfernte Gegner mit gezielten Schüssen abmurksen. Ein kleines Fadenkreuz verfärbt sich rot, sobald Lotos einen Gegenstand beschießen kann. Das sind nicht nur Feinde oder Fallen, sondern auch Kisten, Blumenkübel oder Aquarien, in denen sich Energienachschub oder Mu-



Kampf mit einem Endgegner in dessen Luxus-Büro.

Peter Steinlechner



Schön, aber schwierig zu steuern

Verdammt, schon wieder hat sich Lotos mitten im Gefecht am Bürgersteig festgehakt! Leider ist das kein Einzelfall, die unpräzise Steuerung sorgt immer wieder für gereizte Nerven und ist das größte Ärgernis in Meat Puppet. In einem Actionspiel darf es einfach nicht vorkommen, daß die Hauptfigur den Mausbefehlen derart unwillig gehorcht. Außerdem lassen die knappen Zeitlimits leichten Unmut aufkommen: Teilweise muß Lotos so hektisch durch die Missionen hetzen wie verschlafene GameStar-Redakteure jeden Morgen zur U-Bahn. Davon abgesehen überzeugt mich die Mutantenjagd: Klever designte Missionen, Grafiken wie aus dem Alien-Bilderbuch sowie liebevoll animierte Gegner-Sprites vermitteln eine glaubwürdige Endzeit-Atmosphäre.



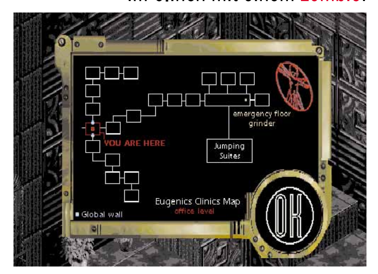
Lotos fackelt nicht lange mit ihrem Raketenwerfer.



Mordbuben stehen Schlange für den Angriff.



Im Clinch mit einem Zombie.



Das Terminal zeigt eine Karte der Zentrale.

nition findet. Blinkt der Cursor, kann die Heldin auf Knöpfe drücken und so Alarmanlagen ausschalten oder Türen öffnen.

Probleme hat **Meat Puppet** leider mit der internen Kollisionsabfrage: So kommt es vor, daß die Protagonistin zappelnd an Vorsprüngen hängenbleibt oder in harmlosen Ecken feststeckt; dann hilft nur der Griff zum alten Spielstand weiter.

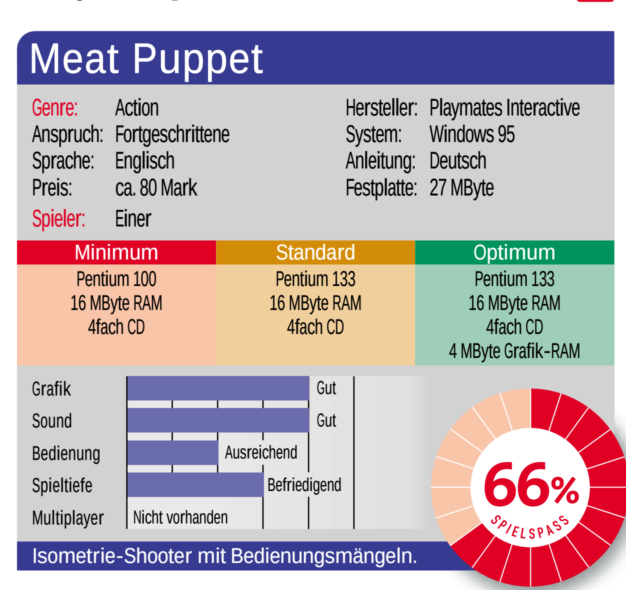
Gut geklaut

Hintergrundgeschichte und Hauptperson erinnern entfernt an den französischen Actionfilm **Nikita**, Grafiken und optische Aufmachung an H.R. Gigers **Alien**. Praktisch das ganze Spiel ist in dunklen Anthrazit-, Grau- oder Schwarztönen gehalten, nur einige der Endgegner laufen in schrillen Knallfarben umher. Obwohl **Meat Puppet** optisch gegen Referenzprogramme wie **Diablo** klar verliert, haben die Entwickler in ihre kleine Welt sichtlich viel Detailarbeit gesteckt: Alle Figuren basieren auf liebevoll animierten Bitmaps, die sechs Firmenzentralen bieten unterschiedliche Grafiksets mit anderen Mutanten, Fallen und Waffen.

Nicht nur wegen der düsteren Atmosphäre richtet sich das Programm eher an ein erwachsenes Publikum: Monster zerplatzen oder verbrennen schreiend, Lotos verwandelt sich nach Ablauf ihres Zeitlimits in einen großen Berg Hackfleisch.

Technisches

VGA ist die niedrigste der drei möglichen Auflösungen. Wer eine schnelle Grafikkarte mit 4 MByte RAM im Rechner stecken hat, kann die Abenteuer von Lotos mit einer maximalen Auflösung von 1024 mal 768 verfolgen – allerdings schrumpft das Programm die vorhandenen Grafikdaten nur zusammen, so daß zwar alles deutlich übersichtlicher wird, aber Einzelheiten schwierig zu erkennen sind. ps



Meat Puppet

Genre:	Action	Hersteller:	Playmates Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	27 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD 4 MByte Grafik-RAM

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

66% SPIELSPASS

Isometrie-Shooter mit Bedienungsmängeln.

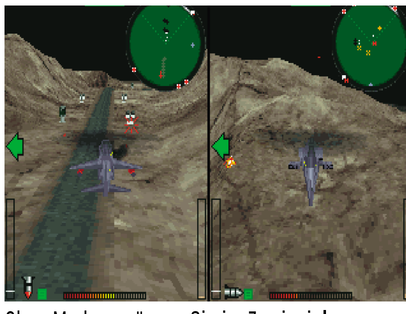
Müder Rotorenröchler

Strikepoint
The Hex Missions

Hubschrauberspiele bleiben meist den Simulationsfans vorbehalten. Mit »Strikepoint« versuchen die Entwickler von Elite bei Actionfreunden Eindruck zu machen.

Jede Menge hirnlos agierender Gegner verderben den Spielspaß.

Die Erde steht mal wieder am Rande des Untergangs. Zumindest, wenn es nach dem Willen der Hex-Organisation geht, die in Strikepoint die Bösewichter stellt. Um die ganze Welt ins unorganisierte Chaos zu stürzen, haben diese Spitzbuben rund um den Globus Druckwellen-Anlagen installiert. Damit soll die heimische Ökosphäre endgültig vernichtet werden. Doch zum Glück gibt es das krisenbewährte Strikepoint-Team, dessen bester Pilot selbstverständlich Sie sind.


Ohne Modem müssen Sie im Zweispieler-Modus mit dem Splitscreen vorlieb nehmen.

Einmal um die ganze Welt

Die Vernichtungsmaschinen sind über zehn Regionen verteilt. Jedesmal erwartet Sie ein Kontingent von drei Kampfhubschraubern, die sich in ihrer Panzerung und Geschwindigkeit unterscheiden. Mit einem der agilen Drehflügler starten Sie die globale Rettungsaktion. Dazu kommen in jedem Gebiet mehrere Zusatzaufträge, wie etwa das Bombardieren einer Brücke oder Angriffe auf Konvois. Im Hintergrund tickt gnadenlos ein knappes Zeitlimit herunter, während Sie ausgiebig Gebrauch von zielsuchenden Raketen und der Autokanone machen. Waffennachschub und Extraleben sind unterwegs in versteckten Kisten zu finden.

Aus eins mach zwei

Während Sie sich durch die texturierte Polygonlandschaft vorankämpfen, dürfen Sie jederzeit zwischen Außenansicht und Cockpitperspektive umschalten. Der Blick aufs Instrumentenpanel nimmt aber viel von der Übersicht weg. Ebenso eingeschränkt ist die Sicht bei geteiltem Bildschirm im 2-Spieler-Modus, so Sie denn kein Nullmodem benutzen. Dafür können Sie zu zweit auch versuchen, die zehn superschweren Levels gemeinsam zu lösen, oder aber den anderen im hehren Zweikampf vom Himmel zu holen. mic


Aus der Cockpitperspektive geht die Übersicht schnell verloren.

Michael Schnelle

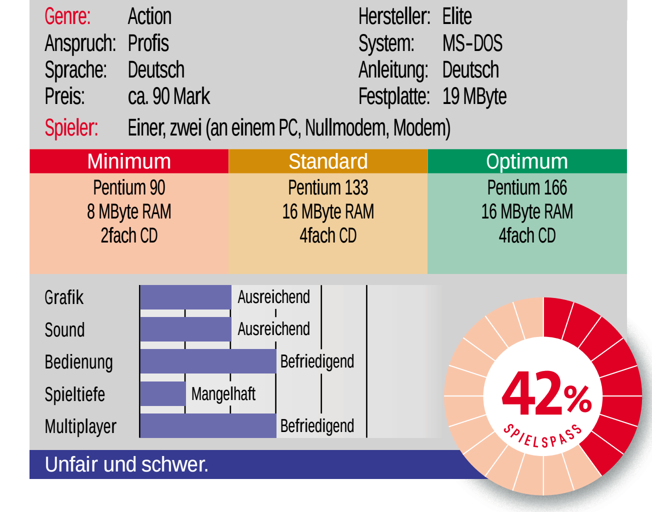


Der Tod kommt plötzlich

Lassen Sie sich von den hübschen Packungsfotos nicht täuschen. Bei näherem Betrachten hält die Grafik nicht, was sie auf den ersten Blick verspricht. So ist das Gelände bis auf ein paar Baumgruppen weitgehend kahl, und die Objekte strotzen beim Näherkommen von kleinen Grafikfehlern.

Auch der Spielablauf kann nicht überzeugen. Die Gegner ballern wild und unkoordiniert auf meinen armen Heli.
Da ist eins der drei Leben ruckzuck verloren – in Kombination mit dem nervigen Zeitlimit geht so ziemlich jeder Spielspaß verloren. Die Mehrspieler-Modi sind schon packender und lassen Strikepoint wenigstens zu einem Fall für zwei werden.

Strikepoint – The Hex Missions



Genre:	Action	Hersteller:	Elite
Anspruch:	Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	19 MByte
Spieler:	Einer, zwei (an einem PC, Nullmodem, Modem)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Befriedigend

42% Spielspass

Unfair und schwer.

Strategie

Jörg Langer



Laut Terminankündigungen erscheinen bis Ende des Jahres nicht weniger als 13 Echtzeit-Strategiespiele. Viele davon sehen äußerst interessant aus, und alle wollen verkauft werden. Nur, an wen? Ich persönlich mag die Hektikdinger wirklich, aber die Vorstellung, 13 davon in knapp vier Monaten spielen zu sollen, läßt mich fast meinem Lieblingsgenre abschwören.

Diese Ausgabe ist die große Echtzeit-Sturmflut noch nicht über uns hereingebrochen, stattdessen melden sich die rundenbasierten Programme zurück: SSIs **Pazifik Admiral** verbessert die bewährte General-Engine, **Imperialismus** spricht Freunde globaler Strategie an. Ikarions Überraschungshit **Demonworld** ist ein (Schlacht-) Fest für Fantasyfreunde, und **Warlords 3** hat sich immer noch den simplen Charme bewahrt, der es für Mittagspausen-Kriege prädestiniert. In Sachen Aufbauspiel haben wir das herrlich böse **Constructor** getestet, mit dem Acclaim das angestaubte Prinzip von **Sim City** aufgreift – und den Städtebau-Veteranen (Maxis möge mir verzeihen) mit einem großen Vorschlaghammer in die hinteren Ränge kloppt. Mal sehen, wie sich **Sim City 3000** revanchiert...

STRATEGIE

"Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung."
(Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele)

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Civilization 2	Strategie	-	90%
2	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
3	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
4	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	-	86%
5	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
6	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
7	Constructor	Aufbauspiel	NEU	85%
8	Demonworld	Taktik	NEU	84%
9	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
10	Pazifik Admiral	Taktik	NEU	83%
11	Fantasy General	Taktik	-	80%
12	Deadly Games	Taktik	-	79%
13	Imperialismus	Strategie	NEU	79%
14	Sim City Network Edition	Aufbauspiel	-	78%
15	Heroes of Might & Magic 2	Strategie	-	77%
16	Emperor of the Fading Suns	Strategie	NEU	76%
17	Z	Echtzeit-Strategie	-	76%
18	X-COM: Apocalypse	Taktik	-	76%
19	Imperium Galactica	Strategie	-	76%
20	Swing	Denkspiel	NEU	75%

Die 20 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

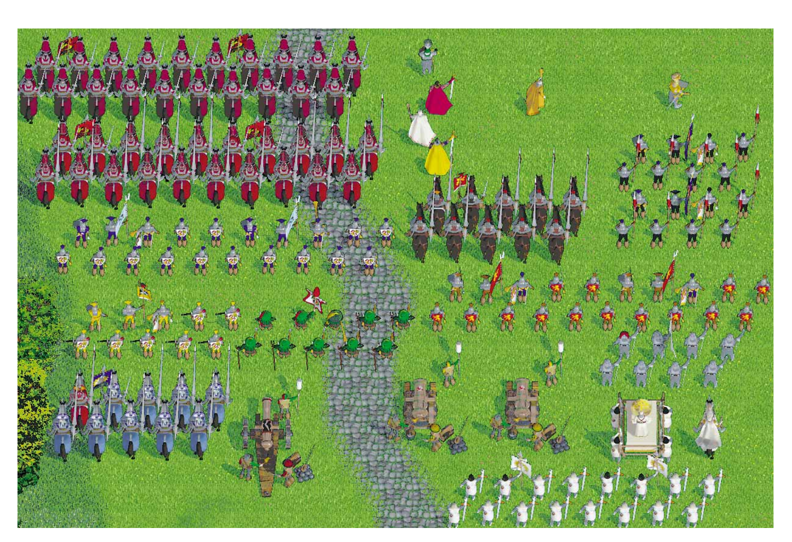
GameStar
ür besonderen Atmosphäre«
Demonworld

Fantasy-Schlachten vom Feinsten

Demonworld

Vöglein zwitschern, Blättlein rauschen, der Wind streichelt lieblich über eine Hügelkuppe. 100 schwergepanzerte Ordensritter senken die Lanzen und donnern hangabwärts, hinein in eine tief gestaffelte Eishexen-Formation.

Gibt es eigentlich noch etwas anderes als Echtzeit im Strategie-Genre? Mehr als putzige Playmobil-Panzer, die aufgeregt im Vier-Viertel-takt Mündungsfeuer ausspucken? Aber ja doch! Die deutsche Softwareschmiede Ikarion hat anderthalb Jahre an Demonworld gefeilt, das es mit jedem Command&Conquer-Klon aufnehmen kann. Eigentlich sind rundenweise Züge und Bewegungspunkte genau die Zutaten, die schüchterne Gelegenheitsstrategen eher verschrecken. Doch das Taktikspiel ist so spannend, farbenprächtig und stimmungsvoll geraten, daß auch Hexagon-Nörgler gerne auf dem Feldherrnhügel Platz nehmen werden. Demonworld basiert auf dem gleichnamigen Tabletop-System von Hobby Products, bei dem Zinnminiatur-Armeen per Würfelwurf miteinander ringen. Die PC-Umsetzung bringt den Flair der Vorlage voll rüber, verschont den Spieler aber mit komplizierten Details, frei nach dem Motto: Komfort ist Trumpf.



chon in der ersten Kampagne befehligen Sie diese Truppenmassen. Es gibt später ber auch kleinere Szenarios, bei denen Sie nur einige wenige Einheiten steuern.

Ein Kaiser in Nöten

Es ist schon tragisch, wenn der Kaiser eines ansehnlichen Imperiums kaum genug Truppen hat, um den eigenen Garten zu sichern. Im Westen landen stündlich neue Barbarenkrieger an, die eine Pauschalreise »Brandschatzen im Nachbarland« gebucht haben. Die Ostmark wird derweil von finsteren Orkhorden überrannt. Als



Unser Magier spricht einen Schutzzauber auf die Reiter aus.

dann auch noch aus dem Norden Angriffe gemeldet werden, sind die Reserven alle. Der geplagte Regent wünscht sich ganz weit fort, er denkt an Sandstrände und grazile Elfen-Maiden. Doch als er schon aufs Flucht-Pferd springen will, kommt ihm die rettende Idee: Wozu gibt es hochmotivierte Nachwuchsgeneräle, denen man nur mit »Ruhm und Ehre« kommen muß, um sie mit einer Dessertgabel gegen untote Drachen anrennen zu lassen? Genau diese heldenhaf-

te Rolle übernehmen Sie: Als Jason Klingor ziehen Sie an der Spitze eines kleinen Expeditionsheers los, um im Norden nach dem Rechten zu sehen. Der Verräter Alkado treibt in der Grenzstadt Wesgard sein Unwesen und metzelt wahllos Zivilisten nieder. Was Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen: Das wahre Unheil lauert in den Eiswüsten von Isthak. Von dort schickt ein titanischer Oberbösewicht Eishexen, Dämonen und andere Übelviecher aus, um das Land in gefriergetrocknete Totenstarre zu versetzen.



In dieser Mission wird unser auf einem Hügel gelegenes Heerlager aus allen vier Himmelsrichtungen angegriffen. Die Szene haben wir aus mehreren Bildschirmfotos zusammengesetzt.

Sechs Feldzüge

Echte Feldherren halten sich nicht mit den zehn Solo- und Zweispieler-Szenarios auf, sondern stürzen sich gleich in die Kampagne. Die ist in sechs Feldzüge mit etlichen Einzelschlachten unterteilt.





Mit Karte und Truppen-Verwaltung behalten Sie den Überblick über die Kampagne.

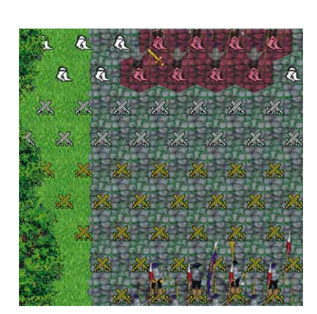
An mehreren Stellen der Kampagne entscheiden Sie sich für die weitere Vorgehensweise. Soll einer bedrohten Ortschaft geholfen, oder die Isthak-Horden lieber anderswo überrascht werden?

Diese Verzweigungen führen dazu, daß Sie beim ersten Durchspielen nur etwa zwei Drittel aller Szenarios sehen werden. Ihre Leistungen wirken sich tatsächlich auf die Folgemissionen aus. Wer etwa in der zweiten Mission des ersten Feldzugs die Feinde entkommen läßt, wird sie in Mission 5 wiedertreffen: Nach drei Kampfrunden fallen sie Ihnen in die Flanke.

Im Hauptmenü der Kampagne klicken Sie mehrere Bücher an. Das eine stellt die Truppentypen von Isthak vor; von gefräßigen Tiermenschen bis hin zu surrealen, stahlgezackten Eisdämonen ist alles vorhanden, was Hasen-Herzen zum Stillstand bringt. Im Magieschmöker lesen Sie über allerlei Zaubersprüche. Das Buch der Dinge erklärt die magischen Artefakte; mit einem Drachenbanner ausgestattet, jagt ein Regiment Gegner schneller in die Flucht. Eine Karte zeigt das bisherige Fortkommen, auf einem Pergament steht die nächste Aufgabe. Am wichtigsten ist das Truppen-Buch, das zur Verwaltung Ihrer Armee dient.

Drei-Klassen-Gesellschaft

Ihre Streitkraft rekrutiert sich aus drei Schichten. Normale Soldaten bilden Pikenträger,



Kleine Symbole zeigen die möglichen Aktionen vom Zielfeld aus.

Lanzenreiter und andere Standardeinheiten. Adlige Verbände kämpfen besser, sie stellen Sturmreiter, Armbrustschützen und adliges Fußvolk. Doch richtig glänzend werden die Generalsaugen erst bei der dritten Klasse, dem Orden der Reinigenden Flamme. Diese sakral angehauchten Elitekrieger schicken schwer gepanzerte Ritter ins Feld, die so ziemlich jeden gewöhnlichen Gegner niederreiten. Aber was heißt schon »gewöhnlich«, wenn es gegen barbusi-

Martin Deppe



Fantasy mit Phantasie

Ungeachtet aller Echtzeithysterie belebt Ikarion mein Lieblingsgenre Hexfeld-Strategie neu. Demonworld zeigt klar, daß nicht einfach das Brettspieloriginal übernommen wurde. Man hat über sinnvolle Ergänzungen und Änderungen nachgedacht und sie dann konsequent umgesetzt. An die Stelle abendfüllender Würfelorgien treten bedienungsfreundliche Pop-up-Menüs. Schnee knirscht unter Soldatenstiefeln, während Märsche auf Gras oder Wegen ganz anders klingen. Trupps wechseln elegant die Formation, anstatt wie Tanzschüler beim »Damenwahl!«-Schrei durcheinanderzupurzeln. Die Kämpfer quittieren mit Hunderten von Sprachsamples ihre Befehle und lassen durchaus heraushören, wenn sie vor einem Gegner Angst haben.

Die abwechslungsreichen, verzweigenden Missionen bauen geschickt aufeinander auf. So muß ich eine Brücke gegen anstürmende Orkhorden verteidigen, um anschließend selbst über das Viadukt vorzurücken. Das ganze wird von stimmigen Zwischensequenzen zusammengehalten. Bei Ikarion programmieren eben Spieler für Spieler– davon kann sich manch große Firma eine dicke Scheibe abschneiden.



nsere Ritter haben vor drei Gegnertypen keine urcht mehr und tragen den Orden des Imperators.

ge Furien und polternde Schneetrolle geht? Deshalb werden die Ordensreiter durch fanatisch kämpfende Ritter zu Fuß unterstützt. Dazu kommen die flinken, weil leicht gepanzerten Novizen, die entsprechend hohe Verlustquoten haben. In besonderen Situationen trägt der Orden gar einen Altar aufs Schlachtfeld, der moralsteigernd wirkt und Flammenbälle schleudert.

Die drei Truppen-Schichten gliedern sich nochmal in Kavallerie, Schützen und Infanterie. Nach jeder Schlacht taucht etwa die Hälfte der erlittenen Verluste in Form von Nachschub-Punkten wieder auf. Mit diesen Punkten bringen Sie angeschlagene Einheiten auf Sollstärke oder rekrutieren neue Truppen. Natürlich können Sie Elite-Kavallerie nicht mit normalen Reitern oder gar Fußsoldaten auffüllen. Die auf dem Schlachtfeld erlangte Erfahrung bleibt den Soldaten immer erhalten, auch wenn Sie ihr Bataillon auflösen. Zum Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe muß ein Verband ein Vielfaches seines eigenen Punktewerts an Gegnern töten. Einem Elite-Verband mit einem Wert von 250 bringt es also wenig, sich nur an harmlosen 80-Punkte-Kontrahenten zu vergreifen.

Zeit der Helden

Die Regimenter werden von Spezialeinheiten wie Eisriesen (trampeln einfach über Gegner hinweg) oder fahrenden Festungen unterstützt. Letztere sind ochsengezogene Holztürme, von denen während der Fahrt Kanoniere feuern. Normale Geschütze müssen Sie vor der Bewegung erst aufprotzen, was einige Voraussicht erfordert. Während Mörser über Wälder und andere Hindernisse hinwegschießen, ballern Falkaunen mit gerader Flugbahn und treffen leicht die eigenen Leute. Die Schußreichweite und -stärke wird komfortabel eingeblendet.

Helden sind extrem wendige und starke Einzelkämpfer. Sie haben mehrere Lebenspunkte, die sich während einer Schlacht durch Tränke oder Heilzauber wieder auffüllen lassen. Ohne die pyrotechnische Hilfe Ihrer Zauberer brauchen Sie gegen die Eishexen und Schwarzmagier gar nicht erst anzutreten. Manche Helden verfügen über Führungsqualitäten; sie steigern die Moral der umstehenden Einheiten. Zu diesem Zweck können Sie solche Kämpen auch dauerhaft einem Regiment zuordnen.

Magische Special-FX

Demonworld wäre kein richtiges Fantasy-Spiel, wenn nicht den Magiern eine wichtige Rolle zukommen würde. Jede der sieben arkanen Klassen hat eigene Wirkungsfelder und Animationen. Die Effekte, die sich auf dem Bildschirm abspielen, erinnern an aufwendige Actionspiele. Die Gefriermagie der



In diesem Zweispieler-Szenario beschwört Xarator einen weiteren Eisdämon herbei.



Ein Eiswächter und Peindämonen machen Kleinholz aus unseren Waldläufern.



Beim Zaubern blitzen aufwendige Effekte über den Bildschirm.

Eishexen kündigt sich mit glitzernden Kristallen an und erschafft Schneewolken, Blizzards oder Frostkreaturen. Schwarzmagier erzeugen feurige Pentagramme und treiben ihre Gegner mit Vorliebe in den Wahnsinn. Totenbeschwörer lassen Geister





Drei Schlachtszenen, drei Terrains: eine ausgetrocknete Steppe (links), brennendes Grasland (Mitte) …

Jörg Langer



Mein Strategie-Tip des Monats

Eine halbe Stunde habe ich gebraucht, um die Sache mit den Formationen und Nahkämpfen zu kapieren. Von da an konnte ich mich kaum noch von Demonworld lösen: Selten gab es ein liebevoller designtes, stimmungsvolleres Taktikspiel. Auch nach zig Spielstunden schaue ich meinen Märchenkriegern zu, wie sie um die eigene Achse schwenken und mutig gegen Drachen vorrücken. Kampagne heißt hier mehr als nur das lineare Abarbeiten von Einzelszenarios, und jede Schlacht erfordert eine andere Vorgehensweise. Zwar spielt sich Demonworld nicht ganz so locker vom Hocker wie etwa Pazifik Admiral, dafür stecken enorme Finessen in der Schlacht-Simulation.

Schöne Spielgrafik

Die Spielgrafik ist detailliert und schön. Den Tagebuch-Sequenzen haftet hingegen ein biederes Ambiente an. Während ich die Stimme des Kaisers toll finde, muß ich bei der Jason-Klingor-Sprachausgabe ein Gähnen unterdrücken. Als Zugabe sind die sechs Iso-Missionen sehr nett, gegen ein Diablo könnten sie nicht bestehen. Doch das sind nur Details, als ganzes betrachtet ist Demonworld ein echter Taktik-Hammer, den Sie sich nur in Verbindung mit größeren Nahrungsvorräten kaufen sollten!



Zwischenanimationen sehen Sie nur am Ende eines Feldzugs.

aus dem Boden kriechen und rufen ganze Skeletthorden herbei. Wabernde Wolken kündigen einen Priesterspruch an, Ordensmagie macht durch eine Lichtsäule auf sich aufmerksam, wirbelnde Blätter zeugen vom heranbrausenden Ökozauber eines Druiden. Mit diesen Special-effects schädigt man Feinde, schützt Freunde oder teleportiert mal eben kurz einen angeschlagenen Trupp in Sicherheit. Insgesamt sind knapp 50 Zaubersprüche und 30 magische Gegenstände enthalten – da müssen viele Rollenspiele kneifen. Wo wir gerade bei Zahlen sind: Rund 60 verschiedene Truppentypen gibt es im Spiel, zuzüglich der Helden.

Richtig formiert ist halb gewonnen

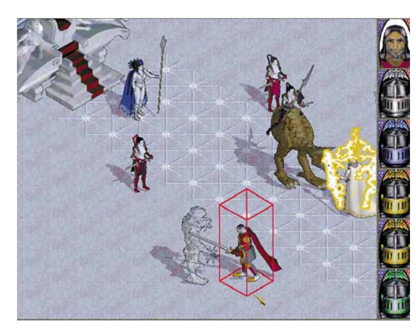
Jedes Regiment in **Demonworld** besteht aus bis zu zwölf formierten Soldaten. Eine einreihige Schlachtlinie erlaubt zwar allen Kämpfern das Zuschlagen, kann aber leicht entzweigerissen werden und erschwert Bewegungen. Wenn eine Schlucht nur sechs Hexfelder, ein Regiment aber zehn Soldaten breit ist, hilft nur eins: Formationswechsel. Zur Wahl stehen drei Kampflinien, das Verteidigungs-Karree, die für Schützen prädestinierte Plänkelformation, die Kolonne, die sogenannte Horde und der kampfstarke Keil. Das Ändern der Formation geht in Windeseile vor sich, Schwenks führt das Programm von selbst aus. Symbole zeigen direkt in den Hexfeldern an, wie weit sich eine Einheit bewegen darf, wenn sie außerdem noch fernkämpfen, Feuer legen oder zaubern möchte.
Sobald einer Ihrer Trupps auf einen Gegner trifft, gilt er als im Nahkampf befindlich und kann keine Order mehr erhalten (außer dem Rückzugsbefehl). Diese Regelung beschleunigt die teils riesigen Schlachten, und ist außerdem realistisch: Ein Heerführer schickt zwar Truppenteile durch die Gegend, sagt aber nicht jedem einzelnen Soldaten, ob er sich am Kopf kratzen soll...

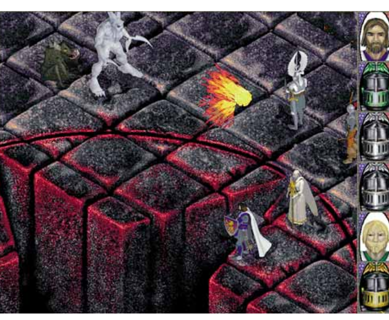


… und eine klirrend kalte Eiswüste.

Isometrie-Missionen

Neben den Feldschlachten müssen Sie in jedem Feldzug eine Isometrie-Mission ausfechten. Sie steuern bis zu sechs Helden durch schnieke Dungeons oder Wälder, um einen Obermotz auszuschalten oder einen Informanten zu retten. Viel mehr als Kämpfen und Türenöffnen kann man in diesen Sequenzen nicht tun.
Die Details im Spiel sind immens: Sichtlinien sind zu beachten, Bauern rennen herum, Brücken können zerstört werden, Felsengräber geben Magiern zusätzliche Zauberpunkte. Dicke Mauern müssen durchbrochen, Schützen von den Zinnen einer Burg gefegt werden. Durch Magie oder Zündeln können Wälder in Brand gesteckt werden; die Flammen breiten sich in Windrichtung aus. Vor allem Spezialgegner wie Schneetrolle, Drachen oder ausgewachsene Riesendämonen sorgen für Spannung auf dem »Feld der Ehre«.

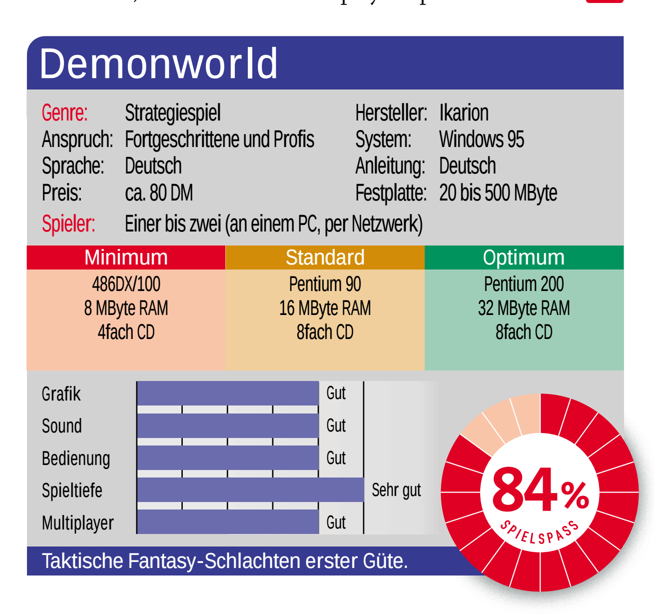






In die Isometrie-Missionen können Sie maximal sechs Anführer und Zauberer schicken.

Sie können **Demonworld** in drei Auflösungen von 800 mal 600 bis 1280 mal 1024 Pixel spielen. Neben einer bildschirmfüllenden Übersicht benutzt man eine kleine Radarkarte, die sich stufenlos vergrößern läßt. Um trotz des rundenweisen Ablaufs eine gesunde Portion Hektik aufkommen zu lassen, dürfen Sie ein Zeitlimit zuschalten – vor allem beim Multiplayer-Spiel ratsam. la



Demonworld

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	Ikarion
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 DM	Festplatte:	20 bis 500 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, per Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486DX/100	Pentium 90	Pentium 200
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

84% Spielspaß

Taktische Fantasy-Schlachten erster Güte.



»Sim City« mit harten Bandagen

Constructor

Der Zement ist alle, die Mieter revoltieren, und die Mafia fordert Schutzgeld. Constructor zeigt augenzwinkernd, wie es im Baugeschäft wirklich zugeht.

Sie wundern sich, daß Handwerker horrende Stundenlöhne verlangen? Die neuen Nachbarn scheinen vom Hunnenkönig Attila abzustammen? Dann sollten Sie sich schleunigst einen Bausparvertrag gönnen – oder den Spieß umdrehen und eine Partie Constructor spielen. Das Echtzeit-Aufbauspiel versetzt sie in die Rolle eines Bauunternehmers, Maklers und Finanziers. Mit ein paar Arbeitern, Polieren, Handwerkern, etwas Startkapital und einem kleinen Grundstück beginnen Sie Ihre Karriere. Es geht darum, auf einer isometrisch gezeigten Karte fleißig Häusle unterschiedlicher Qualität zu bauen und zu vermieten.

Fiese Gegner

Dummerweise planen andere Unternehmer genau das gleiche und kommen Ihnen schon bald mit den fiesesten Methoden in die Quere. Gut, daß auch Sie mit allen Wassern gewaschen sind. Je nach gewähltem Spielziel gilt es, Bargeld anzuhäufen, eine feste Zahl Grundstücke zu bebauen, besonders glückliche Mieter zu haben, oder gar eine riesige Pyramide zu errichten. Wer einfach drauflosbauen will, wählt eine Partie ohne Siegbedingungen. Auch verschiedene Karten stehen bereit: So herrscht etwa im Kleinstadt-Szenario arger Platzmangel. Bis zu drei Konkurrenzunternehmen bieten Ihnen die Stirn – entweder lassen Sie den Computergegner mauern oder Ihre Freunde per Netzwerk mitmischen.



Wollen Sie dieses nette Paar als Nachbarn haben?

Mieter sind die halbe Miete

Wenn Sie daran gedacht haben, sofort einen wunderschönen Luxuspalast hochzuziehen, liegen Sie falsch. Als Jungbaulöwe haben Sie noch nicht einmal Material gelagert. Also muß eine Schreinerei her. Im Baumenü ausgewählt, sucht man sich einen geeigneten Platz, legt noch die Grundstücksgröße fest, und los geht's. Der angeforderte Arbeitstrupp eilt herbei, errichtet einen zünftigen Bauzaun und hämmert munter drauflos. Das nächste Ihrer beiden Teams wird in die fertige Schreinerei beordert und sorgt für den Bretternachschub. Endlich ist es soweit: Sie dürfen Ihr erstes richtiges Haus bauen! Haus? Nun,



Im Hauptquartier erhält der Baulöwe wichtige Informationen.



Martin Deppe



Sei schlau und geh' zum Bau

Endlich habe ich das ideale Mieterpaar für die neue Luxusvilla gefunden: Finanzkräftige Doppelverdiener, ohne nervige Blagen und die Ruhe selbst. Doch wo kommt plötzlich dieser langhaarige Bombenleger her, der da seine Flower-Power-Hits auf der 9.000-Watt-Anlage abspielt? In Sekundenschnelle sind meine Mieter gar nicht mehr so genügsam und packen entrüstet die Koffer.

Wie Sie sehen, ist Constructor keineswegs nur ein Aufbauspiel – hier ist wirklich ständig was los. Während bei Sim City selten mehrere Probleme gleichzeitig auftreten, muß ich meine Bautrupps, Mafiosi, Einbrecher und anderen Angestellten nonstop auf Trab halten. Weil die Grafik gar so putzig ist, bin ich oft versucht, den Jungs einfach nur beim Hämmern oder der Kaffeepause zuzuschauen – gefährlich, denn die Konkurrenz gönnt sich so einen Luxus nicht. Gelungen sind auch die wenigen Statistiken, in denen ich statt endloser Zahlenkolonnen klare Symbole finde. Lediglich die Suche nach dem richtigen Bautrupp treibt mich manchmal schier in den Wahnsinn, weil die Übersichtskarte denn doch arg spartanisch geraten ist.











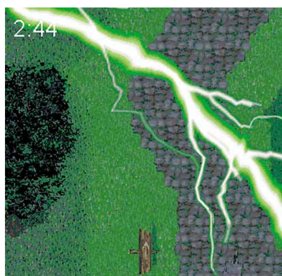


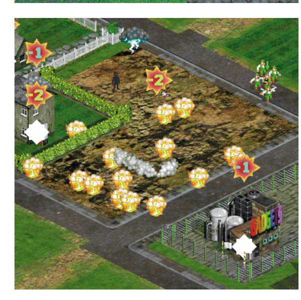


Warm saniert: Inmitten schmucker Villen brennt eine ärmliche Holzhütte.

»Schuppen« wäre passender. Mit Ihren Anfangskenntnissen können Sie lediglich drei unterschiedliche Holzbaracken errichten. Im Spielverlauf wächst mit neuen Bauten aber auch die Auswahl der Gebäude. Nicht nur die Wohnhäuser werden immer größer und hochwertiger, sondern auch zahlreiche andere Einrichtungen wie Zementwerke oder Ziegeleien. Mit ein paar Arbeiten und etwas Geld darf man seine Fabriken auch upgraden, was ihren Output kräftig in die Höhe schraubt.







Eine undichte Gasleitung ruiniert schnell ein ganzes Viertel.

Neue Bewohner: Des einen Freud'...

Doch egal ob Bruchbude oder Nobelvilla: Mieter müssen her. Die sorgen dafür, daß der Rubel rollt – aber auch für reichlich Streß. Während besagte Baracken eher an Leute vermietet werden, denen Sie nur ungern im Dunkeln begegnen würden, sind die Einwohner eines Steinpalastes zwar zahlungskräftig, aber auch äußerst pingelig.

Wohnhäuser gibt es in fünf Klassen, die sich noch einmal in je drei Ausführungen unterteilen. Auch die potentiellen Mieter gibt es in fünf Varianten. Entscheidend ist, wem Sie welches Zuhause anbieten. So wird ein schwerreicher Bankmanager über eine Sozialwohnung höchstens die Nase rümpfen. Umgekehrt ziehen Al und Peggy Bundy mit Freuden in einen Prunkbau. Doch wie der nach kurzer Zeit aussieht, können Sie sich lebhaft vorstellen.

Geld oder Nachwuchs?

Neue Arbeiter und Mieter kommen nicht einfach vorbei und unterschreiben einen Vertrag. Bei Constructor müssen Sie selbst für Nachwuchs sorgen: Verzichten Sie auf die Miete, ziehen sich die Hausbewohner gerne mal ins Schlafzimmer zurück und »arbeiten« an einem kleinen Schreihals. Wie schnell der das Licht der Welt erblickt, hängt zum einen von der »Reproduktionsrate« der Mieter ab, zum anderen von der Qualität des Schlafzimmers. So lassen Feldbetten kaum eine erotische Stimmung aufkommen, während es auf seidenen Laken nur so, nun ja, flutscht...

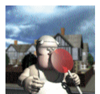




In welchem Schlafzimmer entsteht Nachwuchs wohl schneller?

Nicht nur die erwähnten Schlafgemächer lassen sich aufpolieren, sondern auch die restlichen Räume. Ein schöneres Wohnzimmer sorgt für die Zufriedenheit seiner Bewohner, während ein ordentliches Bad Reparaturkosten senkt. Auch das Drumherum können Ihre Arbeiter verschönern. Grüne Hecken erfreuen die Mieter, während Steinmau-











Im Baumenü sucht man sich das nächste Projekt aus.





Trotz Gegenwehr schnappen sich unsere Poliere eine Schreinerei.



Pech gehabt – man trägt Sie auf Schultern.

ern ihnen ein Gefühl der Sicherheit vermitteln.

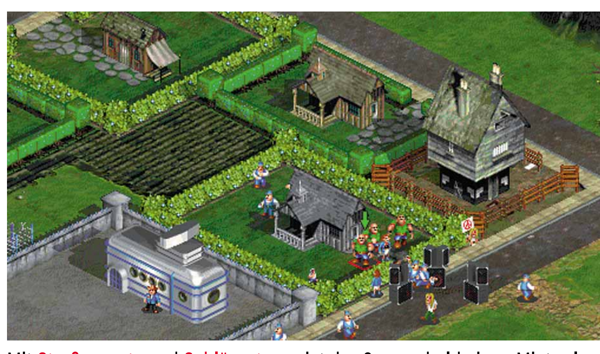
Sobald Sie eine Gerätefabrik Ihr eigen nennen, dürfen Sie weitere Annehmlichkeiten für Ihre Pächter herstellen. Das geschieht natürlich nicht uneigennützig. Heimcomputer etwa erziehen den Familiennachwuchs – nicht zu Spieletestern, sondern zu besseren Mietern. Eine Familie mit Isolierfenstern schließlich läßt sich auch von einem nebenan zusammenbrechenden Baugerüst nicht aus der Ruhe bringen.

Geister und Psychopathen

Die Konkurrenten werkeln nicht friedlich vor sich hin, sondern spucken Ihnen ständig in die Mörtelsuppe. So versuchen gegnerische Poliere, Ihre Bauten zu übernehmen oder gar zu sprengen. Und das sind noch die harmloseren Methoden. Viel hinterhältiger wird es, wenn plötzlich Geister oder Psychopathen Ihre Mieter vergraulen, Hippies leerstehende Häuser besetzen oder zwielichtige Gestalten grölend durch die Gassen ziehen. Die unangenehmen Zeitgenossen rekrutieren Sie aus entsprechenden eigenen Gebäuden. In einer Kommune heuert man etwa einen Hippie an, der dann seinem Opfer für geraume Zeit auf den Geist geht. Schutz gegen derlei Ungemach bietet eine Polizeistation. Leider reicht es nicht, das Präsidium einfach nur zu bauen. Um den uniformierten Nachwuchs kümmern sich (Sie haben es geahnt) die Mieter gehobener Häuser. Spenden Sie hingegen der Mafia ein Hauptquartier, geschickt als Pizzeria getarnt, versorgen Mafiosi Ihre Bautrupps mit durchschlagenden Argumenten.




Nicht zuletzt halten Bauamt und Mieter Sie auf Trab. Ersteres verlangt etwa, in allen Häusern eines Grundstücks die Badezimmer zu renovieren oder brachliegendes Land endlich zu bebauen. Mieter beschweren sich über fehlende Bäume im heimischen Garten, zwei Meter große Kakerlaken und andere Kleinigkeiten. Unterschiedlich fallen die Folgen aus, wenn solch eine Aufforderung nicht fristgemäß erfüllt wird: Von ausziehenden Mietern über Steuererhöhungen bis hin zum abrupten Spielende ist ein ganzer Strafenkatalog vorgesehen. Verstehen Sie jetzt, warum Handwerker immer so teuer sind? **md**



Mit Straßenparty und Schlägertrupp ist der Gegner bald einen Mieter los.

Jörg Langer

Sim City wirkt im Vergleich reichlich lahm

Nichts gegen die stille Eleganz des in Ehren ergrauten Sim City 2000, auch die Network Edition ist nach wie vor ein spielenswertes Programm. Gegen die quirligen Bauarbeiter, Schlägertrupps und Kakerlaken des humorigen Constructor tut sich der Aufbau-Oldie freilich schwer. Klar, eine Städtebau-Simulation stellt der Neuling nicht gerade dar. Doch dafür ist dank der fleißigen Computergegner ständig was los.

Vernünftiges Multiplayer

Constructor demonstriert gleichzeitig, daß ein Aufbau-Strategiespiel auch zu mehreren großen Spaß machen kann. Statt einer langweiligen Endlos-Startphase geht der Run auf die interessantesten Grundstücke von der ersten Minute an los. Nur die Bedienung könnte besser sein: Bis man sich im Icon-Wust völlig zurechtfindet, vergehen locker ein, zwei Spielstunden.

Constructor

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	3 bis 400 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 100	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

85% Spielspass

Ein Wolkenkratzer unter den Aufbauspielen.

Panzer General lernt Schwimmen

Pazifik Admiral

Die General-Serie hat seit längerer Zeit das Oberkommando über die rundenbasierten Taktikspiele inne. Der mittlerweile vierte Teil behandelt den Pazifikkrieg von 1936 bis 1945.

Für Hexfeld-Taktiker war Allied General (der Nachfolger des indizierten Panzer General) ein Fest. Mit genialem Interface und schöner SVGA-Grafik spielten Hobbystrategen auf abstrakter Ebene den Zweiten Weltkrieg auf Seiten der Alliierten nach. Fantasy General machte einen Abstecher ins Märchengenre, das neue Pazifik Admiral widmet sich wiederum dem 2. Weltkrieg.

Pazifik als Kriegsschauplatz

Beim Überfall auf Pearl Harbor zerstörten japanische Geschwader fast die gesamte amerikanische Pazifikflotte. Sie eroberten Insel um Insel und nahmen den Alliierten zahlreiche Kolonien ab. Doch die US-Wirtschaft war der japanischen weit überlegen, so daß sich das Kriegsglück bald wendete. In **Pazifik Admiral** dürfen Sie beide Seiten in einer Kampagne oder rund 25 Einzelszenarios übernehmen. Die Japaner beginnen 1937 mit dem Überfall auf China und können bis nach San Franzisko gelangen. Der US-Admiral tritt sein Amt mit der Schlacht um Midway an und hat die Eroberung Japans zum Ziel. Sie schleppen Ihre Kernarmeen von Mission zu Mission, wobei sie immer mehr an Erfahrung gewinnen – ein Stufe-5-Jäger holt jeden Rekruten-Flieger vom Himmel. Die Truppen sind in Klassen wie taktische Bomber oder Panzerabwehr unterteilt, und haben neben diversen Kampfwerten auch Treibstoff- und Munitonsvorräte. Zu den neuen Einheiten gehören Fahrrad-Infanterie, Ranger und Amphibienpanzer. Einige Typen verfügen über Spezialfähigkeiten wie »Kamikaze«, »Bunkerknacker« oder »Furchtlos«. In den Nachtrunden werden Radar, Sonar und Sichtgeräte wichtig. Die Witterungsbedingungen kön-



Bomber und Schlachtschiffe unterstützen die anlandenden Infanteristen und Panzer.

Jörg Langer



Hexfeld-Taktik par excellence

Ich habe die General-Serie schon immer gemocht – nur selten ist rundenbasierte Taktik so einfach zu spielen und trotzdem anspruchsvoll. Die SVGA-Grafik wirkt zwar nicht mehr ganz taufrisch, doch das Interface läßt Bedienungs-Monster wie X-COM: Apocalypse vor Neid erblassen. Gerade die Undo-Funktion in Verbindung mit der Kampfprognose macht das Taktieren komfortabel: Durch Rumprobieren suche ich mir die Einheit mit den besten Chancen aus.

Am besten gefallen mir die Invasions-Szenarios, bei denen See- und Landstreitkräfte gleich wichtig sind. Hier spielt Pazifik Admiral seine größte Stärke aus – die Betonung kombinierter Angriffe in der richtigen Abfolge. Statt wie bei den Vorgängern oftmals nicht zu wissen, ob man nun gewinnen oder verlieren wird, verrät Pazifik Admiral immer, wie es gerade steht. Das sorgt gerade in Szenarios mit neutralen Parteien für zusätzliche Spannung: Falls ich Hong Kong angreife, könnte ich mir 500 Siegpunkte sichern – habe es dann aber plötzlich nicht nur mit den Chinesen, sondern auch den Engländern zu tun. Wer sich für Hexfeld-Taktik begeistert, kommt trotz der mittlerweile nicht mehr ganz neuen Engine an Pazifik Admiral nicht vorbei.



Der Schlachteditor erlaubt es, beliebige Streitkräfte auf 88 Karten antreten zu lassen.



In den Nachtrunden sind Sichtweite und Kampfeffizienz stark herabgesetzt.



Die Größe mancher Szenarios ist beeindruckend. Rechts oben in der Übersichtskarte sehen Sie einen von uns eingeklebten Kartenausschnitt (San Franzisko).



Das Online-Nachschlagewerk enthält 800 Einheiten, nach Staaten und Klassen aufgeschlüsselt.

nen von Matsch bis Schnee reichen; während eines Sturms brauchen Flugzeuge gar nicht erst aufzusteigen.

Neue Siegbedingungen

Bei den bisherigen General-Spielen ging es nur um die Einnahme von Zielstädten. Pazifik Admiral verwendet ein Punktesystem – die eine Ortschaft mag nur 100, die Hauptstadt hingegen 800 Punkte wert sein. Aufgabe kann auch sein, bestimmte Feindverbände auszuschalten oder eine Anzahl von Hexfeldern zu halten. In der Score-Liste sehen Sie jederzeit, ob die Zeichen auf »Niederlage« oder »knapper Sieg« stehen. In einigen Missionen gibt es dritte Parteien, die erst nach einer Attacke feindselig werden. Neben einer stärkeren Betonung der Schiffe (Flugzeugträger nehmen Flieger auf, Schlachtschiffe können nicht in seichtes Wasser fahren) finden sich jetzt verschiedene Bunker und Festungen im Programm.

Komfort pur

Infanterie brauchen Sie nicht mehr manuell auf Lastwagen zu verladen. Sobald Sie auf ein Feld außerhalb der Marschdistanz klicken, wandelt sich das Truppenicon automatisch zum Lkw und fährt los. Wird der Verband angegriffen, springen die Soldaten nach der ersten Attacke ab – nun steht wieder die (kampfkräftigere) Infanterie im Feld. Mögliche Zielfelder werden wie gewohnt hervorgehoben, die beliebte Undo-Funktion nimmt Züge zurück. Befindet sich der Cursor über einem Feind in Angriffsreichweite, wird der ungefähre Kampfausgang (wer verliert wieviele Stärkepunkte?) vorhergesagt. Sofern eine Einheit nicht beim Ziehen neue Gegner entdeckt oder gekämpft hat, läßt sie sich abermals anwählen und weiterbewegen.

Mit dem sehr umfangreichen »Battle Generator« erstellen Sie beliebige Schlachten mit diversen Nationen (darunter Deutschland) auf fast 90 vorgefertigten Karten, was den Langzeitspielwert kräftig anschwellen läßt. Außerdem ist ein umfangreiches Online-Glossar über die insgesamt rund 800 Truppentypen enthalten. Wer **Pazifik Admiral** zu zweit spielen möchte, freut sich über Email- und Replay-Funktion. la



Dieser Flugzeugträger hat gerade drei Maschinen geladen.

Michael Schnelle



Eine gute Wahl, der Admiral

Holla, es gibt Sie doch noch, die rundenbasierten Wabenschlachten, und Spaß machen sie obendrein. Nichts gegen ein zünftiges Echtzeitspektakel, aber ich tüftele meine Züge auch gern mal in aller Ruhe aus. Allerdings finde ich die Szenarios mit reinen Seekämpfen (z.B. Midway) weniger spannend. Die General-Engine ist nun mal für Landgefechte ausgelegt und berücksichtigt Faktoren wie Ausrichtung der Schiffe oder Flughöhen nicht. Dafür hat der komfortable Editor ein Extralob verdient – wer möchte, kann sogar Schlachten aus den Vorgängern mit den neuen Siegbedingungen nachbauen. Ich freue mich jetzt schon auf das Heer von User-generierten Szenarien, welche die Fangemeinde sicherlich noch lange beschäftigen werden.

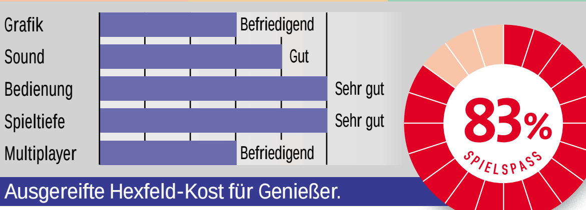


Nach Schlüsselschlachten dürfen Sie sich für eines von zwei Folgeszenarios entscheiden.

Pazifik Admiral

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	70 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC; per Email)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD

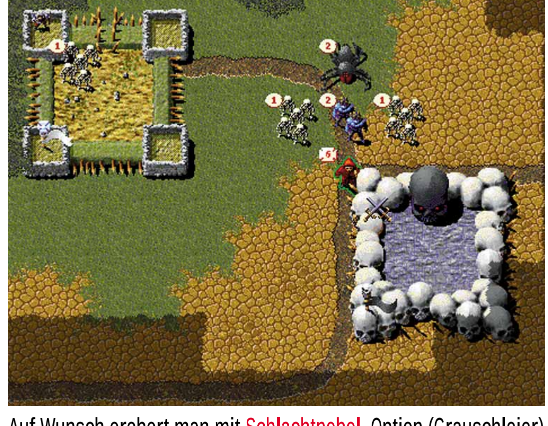


Ausgereifte Hexfeld-Kost für Genießer.

Kriegsherren im Rentenalter

Warlords 3
The Reign of Heroes

Die 8er-Armeen reiten wieder durchs Märchenland – SSGs Städtemopserei geht auch in der dritten Generation keine Wagnisse ein.


Auf Wunsch erobert man mit Schlachtnebel-Option (Grauschleier).

Was tut eigentlich so ein »Schwarzer Ritter des Todes« an einem normalen Arbeitstag? Er erobert, brandschatzt, ist hundsgemein – und dient nebenbei als Bösewicht von Warlords 3. Kurzum: Finstere Mächte traktieren mal wieder das Märchenland von nebenan, und Sie führen die Guten in den Krieg. Wie üblich startet man mit einigen wenigen Städten, die fleißig Truppen fürs weitere Erobern ausstoßen. Die wesentlichen Neuerungen im Vergleich zu den früheren Teilen sind detailliertere Helden sowie ein Kampagnenmodus. Letzterer hält aber nicht, was die Missionsbeschreibungen versprechen, denn im Grunde geht es auf jeder Karte schlicht darum, die bis zu sieben Konkurrenten kleinzukriegen. Jede Partei hat Auswahl aus acht Truppentypen und einigen Söldnern; am Ende einer Mission dürfen Sie einige Kampfwerte eines Typs dauerhaft verbessern.

Truppen im Achterpack

Wie gewohnt stapeln Sie bis zu acht Einheiten zu sogenannten Stacks, die dann auf Mausklick durch die Gegend hoppeln. Treffen zwei feindliche Armeen aufeinander, wird die Schlacht ausgewürfelt. Normale Bataillone unterscheiden sich in Sachen Unterhaltskosten, Bauzeit und Kampfwerte, die besseren halten zudem mehr Treffer aus oder schädigen Gegner schon vor dem Nahkampf. Die Helden gehören neuerdings einer von zehn Berufsklassen an. Sie dürfen zaubern, können in zehn Stufen befördert werden und auf sogenannte Quests gehen. Hierzu wählen Sie in einer beliebigen Stadt einen Auftrag (in drei Schwierigkeitsstufen) aus, etwa ein bestimmtes Utensil à la »Ring der Macht« zu ergattern oder einen anderen Kämpen niederzustrecken. Als Belohnung winken Erfahrungs-


In der Auflösung 1024x768 ist die Übersicht am größten. Hier greifen unsere Elfen die schwarzen Orkscharen im Osten an.

Jörg Langer



Nette Neuauflage ohne Neuerungen

Als alter Warlords-Fan darf ich mir das Meckern erlauben: Wieso traut sich SSG auch nach zig Jahren nicht, etwas Grundlegendes am angegrauten Spielprinzip zu verbessern? Klar, beim dritten Teil wurden wieder nette Kleinigkeiten dazugestrickt. Aber noch immer bekomme ich mal 500 Gold in einer Ruine, mal fünf schier unbezwingbare Drachen. Beim Kämpfen zerspratzen nach wie vor niedliche Truppen-Icons, ohne daß ich irgendwelchen Einfluß hätte.

Doch gerade aufgrund seiner Einfachheit besitzt Warlords 3 durchaus einigen Reiz. Ohne großes Brimborium spielt man munter drauflos, die Vielzahl an Reports macht das Erobern zum Kinderspiel. Nur das Bewegungsinterface nervt und schickt gerne mal eine Armee in die Pampa. Warlords 3 ist vor allem in den ersten Spielstunden spaßig, wenn noch jede Stadt und jeder Held Bedeutung haben. Später kontrolliert man dann derartige Truppenmassen, daß das Feldherrnleben trotz Vektorbefehl zur Fließbandarbeit wird. Nichts für höchste Ansprüche also, doch für den kleinen Krieg zwischendurch gibt es – gerade auf schwächeren Rechnern – kaum ein zugänglicheres Programm.


Seine Helden darf man ins nächste Kampagnenszenario übernehmen.


Mit Kaufpunkten stellen Sie eine individuelle Anfangsarmee zusammen.

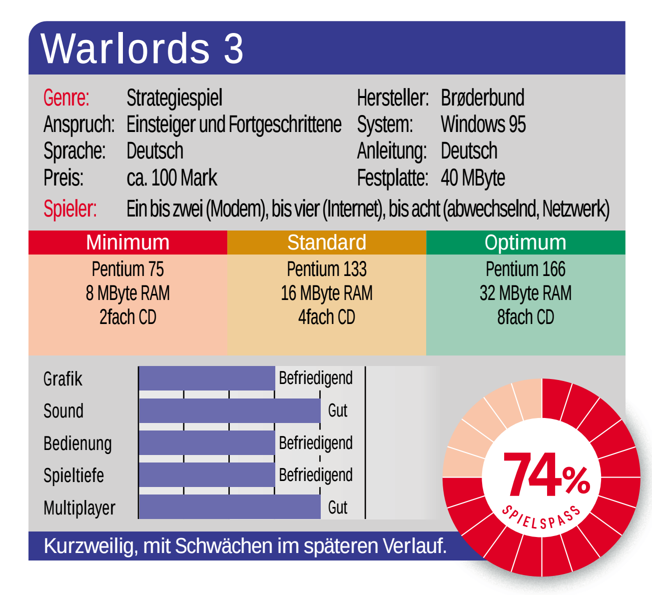
punkte sowie Geld und Naturalien. In der Kampagne dürfen Sie Ihre Helden ins nächste Szenario übernehmen.

Ruinen und Minen

Im Umland finden sich Ruinen, Schreine und Höhlen. Hier würfelt der moderne Recke meistens gegen ein Monster und sackt im Erfolgsfall eine Belohnung ein. Neben manchen Städten liegen Produktionsstätten wie Minen oder Pferdezuchten, die zum Beispiel die Schnelligkeit der in der Nähe rekrutierten Truppen erhöhen. Die Ortschaften selbst lassen sich gegen Goldzahlung aufwerten, was ihre Verteidigungsboni und Steuereinnahmen erhöht. Während die Spielregeln in der Kampagne vorgegeben sind, dürfen Sie in den zwölf Einzelszenarios sowie auf Zufallskarten so ziemlich jeden Parameter einstellen, etwa Schlachtnebel, Zugzeitbegrenzung oder Kaufpunkte für die Anfangsarmee. Der Computergegner wurde leicht verbessert; während einmal losgeschickte Armeen früher stur an ihren Befehlen festhielten, beurteilen sie ihre Situation nun jede Runde neu. Im Mehrspielermodus können alle Kriegsherren auf Wunsch gleichzeitig ziehen, was die Angelegenheit jedoch sehr hektisch macht. Das Geschehen präsentiert sich in drei Auflösungen von 640 mal 480 bis 1024 mal 768 Punkten. la



Die Kämpfe werden in Windeseile ausgewürfelt.



Warlords 3

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	Brøderbund
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	40 MByte
Spieler:	Ein bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (abwechselnd, Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

74% Spielspass

Kurzweilig, mit Schwächen im späteren Verlauf.

Machtkampf mit Fingerspitzengefühl

Imperialismus

Sieben Nationen auf dem Weg zur Weltherrschaft: Da fliegen schon bald die imperialen Fetzen.

Das letzte Jahrhundert war ein Zeitalter des Aufbruchs. Die Dampfmaschine revolutionierte das Transportwesen zu Lande und zu Wasser. Wo kurz zuvor noch Pferde und Ochsen schnaufend Holzkarren durch die Lande zogen, pafften plötzlich Lokomotiven. Auf dem Meer endete die Ära der Segelschiffe langsam, aber unaufhaltsam. Dank der Telegrafenämter brauchten Briefe und Nachrichten nur noch einen Bruchteil der Zeit, um ihre Empfänger zu erreichen. In dieser turbulenten Zeit beginnt **Imperialismus**. Als Staatschef einer Großmacht liegt es an Ihnen, sich gegen sechs weitere Nationen durchzusetzen. Im Halbjahres-Rythmus befehlen Sie Truppen und Kriegsschiffe, aber auch friedliche Ingenieure und Bauern. In Ihrer Hauptstadt entstehen aus Rohstoffen Fertigwaren wie Werkzeuge, Waffen oder Oberhemden. Neben Militär und Industrie fußt Ihre Macht auf einem dritten Standbein – der Diplomatie. Ein Heer von Botschaftern sorgt dafür, daß ständig Kriegserklärungen, Bündnisabkommen oder Friedensverträge unterwegs sind. Bei regelmäßigen Zusammenkünften der sieben Mächte muß Ihr Land genug Stimmen sammeln, um als mächtigstes Reich das Spiel siegreich zu beenden.



Martin Deppe



Kommt langsam, aber gut

Gerade ist mein erstes Dampfschiff vom Stapel gelaufen. Der Sekt am Bug ist noch nicht ganz getrocknet, da erreicht mich eine Hiobsbotschaft: Eine benachbarte Großmacht hegt Kriegsgelüste!

Imperialismus schafft das Kunststück, immer wieder neuen Schwung in eine Partie zu bringen, die gerade zu erlahmen drohte. Besonders die ersten Jahre arten in Routine aus, da ich regelmäßig die gleichen Menüs abklappern muß. Doch sobald meine Wirtschaft in Schwung gekommen ist, eröffnen sich neue Möglichkeiten. Endlich kann ich versuchen, freie Nationen geschickt unter meine Fittiche zu bringen. Schön, daß ich dabei dreigleisig fahren darf: Schicke ich nun meine Diplomaten, Händler oder gar Soldaten? Lassen Sie sich also nicht von der recht drögen Kartengrafik abschrecken – mir ist ein Spiel mit Tiefgang viel lieber als eines, das nur schön aussieht.

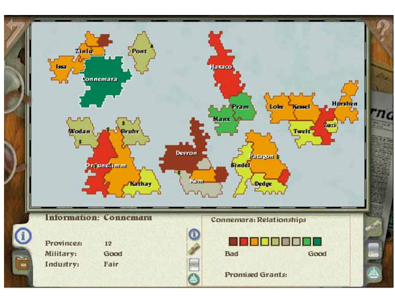
Eine Hauptstadt muß her

Die Weltkarte ist bei keiner Partie die gleiche. Ein Zufallsgenerator gestaltet jedesmal eine fiktive Welt, die immer aus den sieben Großmächten und 16 kleineren Ländern besteht. Wer die vertrauten Umrisse Europas schmerzlich vermißt, kann aber auch eines der vorgefertigten Szenarios spielen. Die haben zudem den Vorteil, daß die Länder schon weit entwickelt sind und die Partie deutlich schneller in Schwung kommt. Hier sind die Nationen auch unterschiedlich schwer zu führen. So verfügt Rußland über riesige Gebiete, aber kaum Rohstoffe, während Preußen zwar hochtechnisiert, aber umzingelt ist.



Rund um unsere Hauptstadt tummeln sich die Spezialisten.

Jedes Reich ist in mehrere Provinzen unterteilt, die sich wiederum aus quadratischen Feldern zusammensetzen. Hauptstädte erhalten immer die Rohstoffe des eigenen und der angrenzenden Quadranten – genauso wie bei **Civilization** oder **Railroad Tycoon**.



Wer mag wen? Die diplomatische Karte zeigt's.

Da die Erträge auf Dauer nicht ausreichen, bauen Ihre Ingenieure flugs ein Eisenbahnnetz auf, denn auch Bahnhöfe sammeln die Erzeugnisse der Umgebung.

In der Hauptstadt legen Sie fest, was mit den automatisch angelieferten Rohstoffen geschieht. So müssen Kohle und Erz erst zu Stahl verarbeitet werden, bevor sich daraus Werkzeuge oder Waffen herstellen lassen. In der Hauptstadt rekrutieren Sie auch

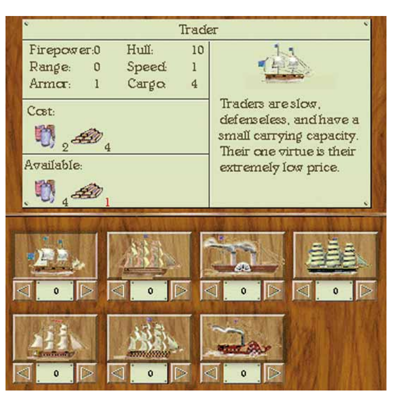


Attacke gegen ein Fort – leider ist es zu gut verteidigt.



In der Metropole, dem Zentrum Ihres Reichs, haben Fabriken, der Bahnhof, Schulen, die Werft und eine Kaserne ihr Zuhause.

Arbeitskräfte. Sind ungelernte Malocher noch leicht mit wenigen Gütern zu finanzieren, fordern Facharbeiter und Spezialisten schon mehr Aufwand. Dafür dürfen Sie letztere in der Universität zu Bauern, Förstern oder weiteren Ingenieuren ausbilden. Schickt man solche Experten in die freie Natur, errichten sie Silos oder lassen Eichhörnchen heimatlos werden. Traurig für die wuscheligen Tiere, aber gut für Ihren Holznachschub...



Bretter, etwas Stoff – fertig ist das Schiff.

Kauf mich! Hier wird eifrig geschachert.

Von Zeit zu Zeit erfindet ein schlauer Kopf neue Technologien, die Sie für stolze Summen erwerben können. Mit einer verbesserten Gießerei lassen Sie beispielsweise mächtige Panzerschiffe vom Stapel.

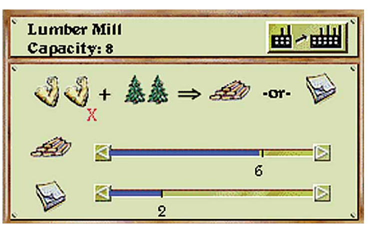
Der Rest der Welt

Die übrigen Nationen sind Ihnen anfangs neutral gesinnt, doch das ändert sich schnell. Zunächst hat Ihr Außenhandel hier gehörigen Einfluß. Zwischen den Spielrunden kaufen Sie nämlich begehrte Güter – oder bieten entbehrliche auf dem Weltmarkt an. Nur auf diese Weise läßt sich Geld verdienen, denn Steuern gibt es nicht. Die Menge der gehandelten Waren hängt wiederum von Ihrer Handelsflotte ab: Je mehr Pötte Sie haben, desto mehr Ihrer Güter schippern über die Weltmeere. Wenn Sie mit einem bestimmten Land besonders häufig handeln, sieht es Ihre Nation gleich mit viel freundlicheren Augen. Belegen Sie hingegen ein unbeliebtes Land mit einem Boykott, gibt's schnell Ärger.

Ihr diplomatisches Korps ist derweil nicht untätig. Mit seiner Hilfe errichten Sie Botschaften in anderen Nationen. Fortan kann man sich mit Friedensabkommen vor plötzlichen Angriffen absichern. Eine Allianz verschafft Ihnen starke Freunde. Doch zu viele Verbündete sind mit Vorsicht zu genießen, da man schnell in Konflikte hineingezogen wird. Vor allem die 16 kleineren Staaten sind leicht zu beeinflussen. Sind sie Ihnen besonders wohlgesonnen, darf man bei ihnen »anklopfen« und höflich anfragen, ob sie nicht der eigenen Nation beitreten wollen.

Krieg und Frieden

Krieg ist bekanntlich die Fortsetzung der Diplomatie – nur mit anderen Mitteln. Haben die Botschafter versagt oder sind Ihre Rohstoffe für einen Nachbarn zu verführerisch, trudelt eine Kriegserklärung ein. Gekämpft wird um einzelne Provinzen. Infanterie, Kavallerie, Kanonen und später auch Panzer treten auf einem taktischen Schlachtfeld gegeneinander an. Abwechselnd zieht man dann rundenweise; jede Einheit darf einmal vorrücken und feuern.



Einfache Menüs steuern die Produktion.

Das Gefecht ist entschieden, sobald eine Armee vernichtet oder geflohen ist. Auf Wunsch wird der Kampfausgang auch sofort berechnet; bei Seeschlachten geschieht das immer. In Multiplayer-Partien im Netz können sieben Spieler die Hauptstaaten steuern. Achten Sie aber darauf, daß die Startpositionen nicht zu weit auseinanderliegen, da Sie sonst erst sehr spät Kontakt zueinander bekommen. md

Jörg Langer



Kein zweites Civi, aber trotzdem gut

Eins haben die Jungs von SSI nicht geschafft: Das große Vorbild Civilization 2 zu übertrumpfen. Doch trotz der schlichten Grafik sollten gestandene Strategen Imperialismus eine Chance geben. Denn wer sich durch die zähen Anfangsjahre hindurchkämpft, wird mit einem komplexen, variablen Spiel belohnt – nie zuvor konnte ich einen so realistischen Handelskrieg führen, selten mußte ich so sehr auf Bündnisstrukturen achten. Außerdem ist das Szenario endlich mal ein anderes – 19. Jahrhundert statt dem xten Fantasyspiel finde ich sehr erfrischend.

Imperialismus

Genre:	Strategie	Hersteller:	Mindscape
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 65 MByte
Spieler:	Einer bis sieben (im Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

79% Spielspass

Machtkämpfe für geduldige Herrscher.

Planetenklau mit Tiefgang

Emperor of the

Sonnen sterben, Planeten vergehen, fünf Adelshäuser ringen um



Halb **Civilization**, halb **Wüstenplanet**: In **Emperor of the Fading Suns** gehen der Menschheit buchstäblich die Lichter aus: Die Sonnen sterben, die Planeten verwandeln sich in Einöden. Der letzte Imperator wurde in der Minute seiner Krönung umgebracht, der folgende Bürgerkrieg stürzte das Reich ins Chaos. Nach langen Wirren sind gerade mal fünf Adelshäuser übriggeblieben. Eines davon übernehmen Sie. Ganz im Gegensatz zu den anderen machtgierigen Halunken wollen Sie aus garantiert lauteren Motiven alle ihre Konkurrenten plattmachen...



Unser mit zahlreichen Fabriken zugebauter Heimatplanet wird gut bewacht; soeben heuern wir einen Assassinen an.

Erstmal entscheiden Sie sich für mehrere Vor- und Nachteile (etwa »mit der Kirche befreundet« oder »inzuchtgeplagt«). Da viele Technologien verloren gegangen sind, müssen Sie zu Beginn mit den wenigen verbliebenen Raumschiffen auskommen. Zumindest Bodentruppen gibt's genug, und so erobern Sie als erstes Ihren Stammplaneten von den Rebellen zurück. Die rund 40 Planeten sind durch Sternentore miteinander verbunden, jede Welt besteht aus einer vorgegebenen Hexfeldkarte mit verschiedenen Terrains.

Patt auf Byzantinum 2

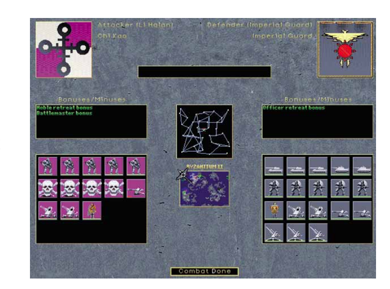
Noch bevor Sie erste Kämpfe führen, lassen Sie Ihre Ingenieure neue Siedlungen gründen. Pro Hex dürfen Sie eine »Stadt« bauen – gemeint sind Fabriken, Schildgeneratoren, Forts et cetera. Auf Byzantium 2, dem ehemaligen Sitz des Imperators, herrscht derweil ein unsicheres Patt: Jedes der fünf Häuser besitzt dort eine gut verteidigte Botschaft, doch gekämpft werden darf erst, wenn sich einer der Fürsten zum Kaiser proklamiert. Das ist dem Regenten vorbehalten, der alle zehn Runden gewählt wird. Jedes Adelsgeschlecht sowie Händlergilde und Kirche verfügen über fünf Zepter und damit Stimmen. Die Gilde will einen bestimmten Geldbetrag anhäufen, um dann die Dritte Republik auszurufen. Die auf Alt-Terra ansässige Kirche möchte die Adelshäuser von sich abhängig machen.



Die »Archive« beschreiben in blumigen Worten Truppen und Technologien.



Wenig aufregend ist der Weltall-Modus. Jedes Reich kann nur eine Flotte (max. 20 Schiffe) über jedem Planeten haben.



Die Schlachten laufen in mehreren Phasen ab; direkt beeinflussen können Sie sie allerdings nicht.

Im Vorfeld der Wahlen wird natürlich kräftig geschachert. Durch Diplomatie und Drohungen gewinnen Sie andere Parteien für sich (oder vergraulen sie). Wer zum Regent gewählt wird, darf drei wichtige Ministerposten verteilen, einen davon an sich selbst: Kommandant von Stigmata (wehrt die fiesen Symbioten ab), Flottenadmiral (hält die neugierigen Vau-Aliens in Schach) und Geheimdienstchef (hat auf je-

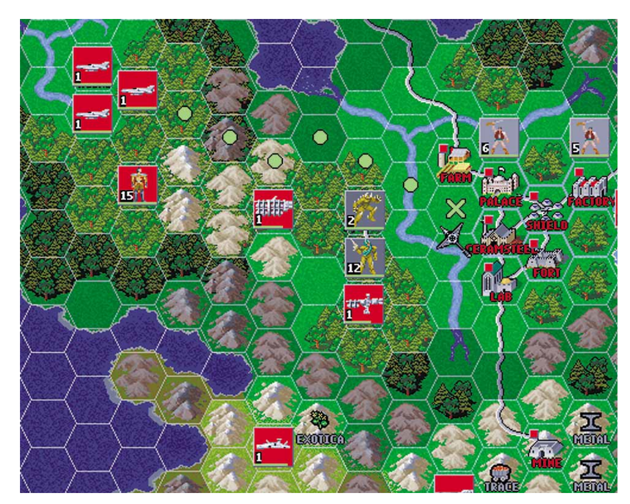
Fading Suns

die letzte Galaxie und die Inquisition brennt Städte nieder.

dem Heimatplaneten Spione). Natürlich kann niemand die Amtsinhaber hindern, ihre eigentlich nur geliehenen Truppen für eigennützige Zwecke einzusetzen…

Forschung und Krieg

In neu gebauten Laboratorien erforschen Sie Truppentypen und andere Nettigkeiten. Aber Vorsicht: Die Kirche erklärt alle paar Runden eine bestimmte Technologie für verboten, und wacht mit erbarmungslosen Inquisitoren über die Einhaltung des Banns. Die brennen unverteidigte »ketzerische« Forschungszentren einfach nieder. Verteidigte auch, aber dann folgt zusätzlich noch die hochoffizielle Kriegserklärung der Kirche…



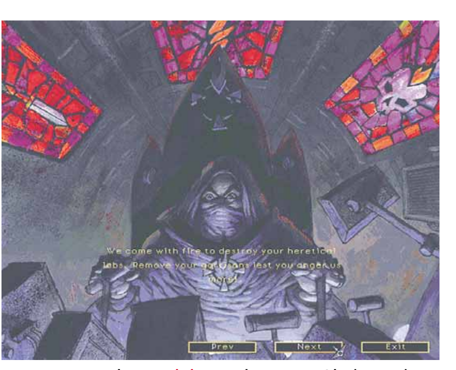
Unsere roten Truppen verfolgen die grauen Symbioten-Aliens.

Die Kampfeinheiten teilen sich in diverse Typen wie Infanterie, Panzer und Schiffe auf, allein von den Fußsoldaten gibt es ein gutes Dutzend Varianten wie etwa »Chemo-Soldaten«, Special Forces und »Sternenkämpfer«. Die 13 Ressourcen des Spiels werden von entsprechenden Anlagen gefördert oder von Fabriken hergestellt, bei Engpässen hilft der örtliche Gildenstützpunkt gegen teure Knete aus. Wahlweise ist jeder Planet autark: Fehlen für ein Bauvorhaben bestimmte Vorräte, müssen sie umständlich herangeschafft werden. Einfacher geht's mit dem »Allgemeinen Warenlager« – alle Ihre Vorräte werden galaxisweit in einem Pool verwaltet.

In monsterverseuchten Ruinen finden Ihre Suchtrupps Artefakte, die Kampf- oder Produktionsvorteile bringen. Bis zu 20 Einheiten stapeln Sie zu Flotten oder Armeen und attackieren damit Feindverbände oder Ortschaften. Mitkämpfende Adlige bringen in der Regel Vorteile, aber zu einem Preis: Wenn Sie den letzten Ihrer fünf Blaublütler verlieren, haben Sie im wahrsten Sinne des Wortes ausgespielt. **la**



Im Diplomatiemenü schnüren Sie komplexe Verhandlungspakete.



Die Inquisitoren kommen Sie besuchen, um verbotene Labors zu zerstören.

Jörg Langer



Ein Leckerbissen für Kenner

Bei Emperor of the Fading Suns habe ich endlich mal wieder das Gefühl, in einer »echten« Welt zu spielen. Die Kirche verbietet eine Technologie – schnell schicke ich ihr eine Landkarte vom Nachbarn, auf der dessen Laboratorien zu sehen sind. Feindschaften fallen nicht vom Himmel, wohl aber die Assault Landers eines enttäuschten Verbündeten. Bis hin zu den Vorräten und Wahlstimmen wird fast alles als bewegbares Spielobjekt anstelle schnöder Zahlen dargestellt. Die Details sind immens – wo sonst kann ich bestimmen, welche von fünf Sekten auf einem Planeten vorherrschen soll?

Allerdings artet eine Partie bald in harte Arbeit aus. Selbst wer mit »Universal Warehouse« spielt, kommt um umfangreiches Truppen- und Vorräteverschieben nicht herum. Die Computergegner sind nicht die allerschlauesten. Meist dauert es geraume Zeit, bis sich ein Krieg gegen andere Häuser entwickelt, und dann ist man meistens selbst der Angreifer. Der Endkampf auf Byzantium 2 entschädigt für alle Mühen – Ungeduldige werden aber gar nicht erst soweit kommen.

Emperor of the Fading Suns

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	Segasoft
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 110 Mark	Festplatte:	30 MByte
Spieler:	Einer bis fünf (abwechselnd an einem PC oder per Email)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
DirectX 3.0	DirectX 3.0	DirectX 3.0

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend

76% Spielspass

Komplexe SF-Strategie für Ränkeschmiede.

Auf dieser Seite war

Werbung

Unser Dorf soll schöner werden

Beasts & Bumpkins

Das Wort »Bumpkin« kann man mit »Landei« übersetzen. Genau dafür scheint Worldweaver Productions uns zu halten.



n Spähtrupp hat Zombies aufgescheucht.



Die Dörfler munkeln im Dunkeln.

Eine kleine Dorfgemeinschaft versucht verzweifelt, ihre alte Heimat zurückzugewinnen. Doch zunächst müssen Sie sich um profanere Dinge kümmern: Ohne Mampf gibt's nun mal keinen Kampf! Den bekommt man früh genug, denn sobald Ihre Untertanen das dörfliche Kopfsteinpflaster hinter sich lassen, treffen sie schnell auf hungrige Wölfe oder gar aggressive Nachbarvölker. Allerdings päppeln magische Pilze und Heiltränke angeschlagene Wanderer wieder auf, und herrenlos herumliegende Goldschätze füllen Ihr Konto. Manche Pilze sind zwar schön bunt, aber auch schön tödlich.

Während Sie munter Ihr Dorf ausbauen, geht der Zahn der Zeit nicht spurlos an seinen Bewohnern vorüber. So durchlebt Ihr Volk die vier Jahreszeiten, die sich noch einmal in Tag und Nacht unterteilen. Die Untertanen altern dabei rasant, schon nach etwa 20 Spielminuten sind sie vom Kind zum Greis ergraut und hauchen ihr Leben schließlich aus. Das kann eine ansonsten glorreich verlaufende Mission jäh beenden: Wenn eine Horde brünstiger Burschen kein paarungsfähiges Weibchen mehr entdeckt, ist's mit dem Nachwuchs nun mal Essig.

Erwachsene Dorfbewohner ackern zunächst als Bauern; in Gilden lassen sie sich aber zu Soldaten, Baumeistern oder gar Zauberern fortbilden. Bauern sind im Frühling und im Herbst besonders gefordert, da man dann Weizen sät, respektive erntet.



Zur Erntezeit herrscht im Dorf hektische Betriebsamkeit.

Achtung blind!!

Der wird in der Bäckerei zu duftenden Brötchen verarbeitet. Kühe fungieren gerne als Milchspender und vermehren sich eifrig, wenn Sie ihnen eine saftige Weide unter die Hufe plazieren. Genehmigt sich ein Untertan Backwerk oder einen Milchdrink, klingelt es in der Gemeindekasse. **Beasts & Bumpkins** gibt sich penetrant witzig, doch gegen diese Art Humor ist selbst Didi Hallervorden ein Brüller. So kündigen die Damen Ihren Wunsch nach einem Schäferstündchen ständig lautstark an (»jaaaa, ich weiß genau, worauf ich jetzt Lust habe!«) – gefolgt von lüsternen Brummlauten der Männer. Ihre Soldaten kommen lediglich in einer Standardausführung daher. Kämpfe fallen daher auch recht simpel aus – Armee zusammenziehen und drauf! md

Martin Deppe



Versucht krampfhaft, witzig zu sein

Hape Kerkelings Lied lügt: »Witzischkeit« hat sehr wohl Grenzen. Der eine oder andere Spruch der Bumpkins mag beim ersten Hören noch ein Lächeln hervorrufen. Doch mein dicker Geduldsfaden ist beim 27. Stöhnen à la »oooooh, das ist gut!« endgültig zerrissen.

Das Spiel springt zwischen zwei Stühle: Zu infantil für jemanden, der mal ins Genre schnuppern will, und zu hektisch für Jüngere, die der Holzhammerhumor vielleicht nicht stören würde. Schade, denn ich finde durchaus nette Ideen, etwa die Jahres- und Tageszeitwechsel oder die Jagd nach magischen Pilzen, Kelchen und Tränken.

Beasts & Bumpkins

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Worldweaver Productions
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	36 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 90	Pentium 120
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

52 % Spielspass

Durchschnittskost mit Holzhammerhumor.

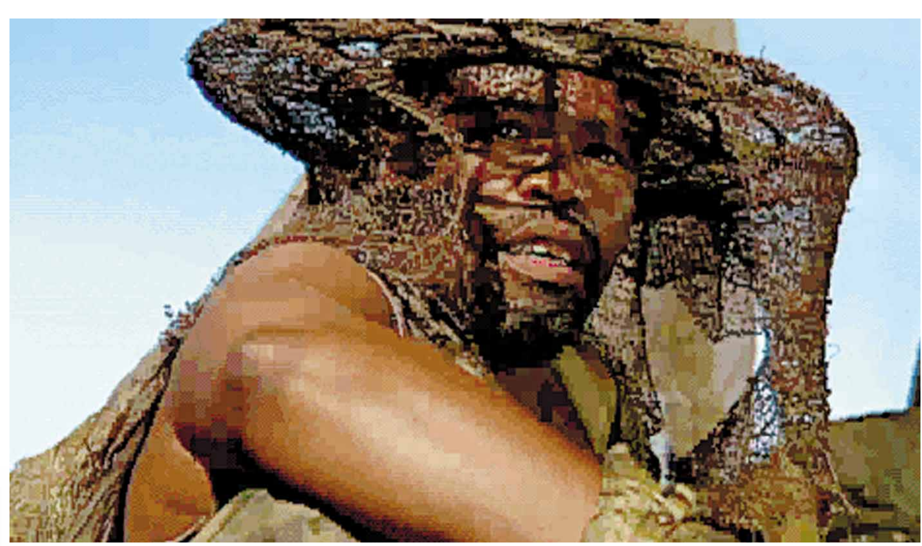
Auf dieser Seite war

Werbung

Wasserschlachten

Waterworld – The Quest for Dryland

Ist der Urlaub ins Wasser gefallen? Sind Sie den verregneten Sommer leid? In Waterworld finden Sie ein trockenes Plätzchen.



Die Videos stammen zum Teil aus unveröffentlichtem Filmmaterial des Kinostreifens.

Für einen der größten Flops in Hollywoods Filmhistorie steht **Waterworld**. Teure Kulissen und Sturmschäden trieben die Kosten in die Höhe. Satte 170 Millionen Dollar verschlang Kevin Costners Megaproduktion und spielte nur einen Bruchteil davon wieder ein. Vielleicht haben die Designer von Interplay deshalb nur das Szenario für die Versoftung ausgeborgt. Denn den Mariner (die Hauptfigur im Film) ließen sie außen vor.

Das gelobte Land

Auf einer winzigen Nußschale mitten im Nirgendwo fristen Sie und ein paar wackere Getreue ein karges Dasein. Das ändert sich, als Sie in den Besitz einer Karte gelangen, die den Weg zu einer schwimmenden Stadt weist. »Ha, das könnte unser neues Heim werden«, denken Sie sich, »wenn sich die derzeitigen Bewohner zur Aufgabe ihres Stützpunktes überreden lassen.« Und so machen Sie sich mit drei Kumpanen auf, die schwankende Festung zu erobern.

Mit Mann und Maus

In gewohnter **Command & Conquer**-Manier bewegen Sie Ihr Team über Leitern und Stege. Dabei sind die zukünftigen Helden äußerst wehrhaft und verteidigen sich selbständig gegen heranrückende Angreifer. Die Recken schlagen auch schon mal etwas über die Stränge und verfolgen fliehende Gegner übermütig – nicht immer zu ihrem eigenen Vor-



Der Kriegsherr und seine Jungs haben ein paar Gefangene befreit.



Grafisch ändert sich in Waterworld von Level zu Level nur sehr wenig.

Michael Schnelle



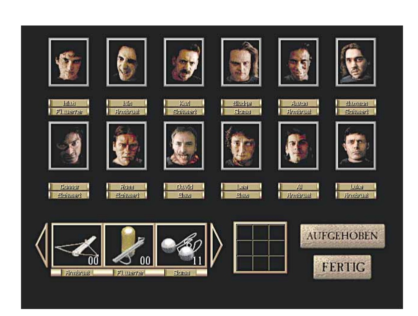
Eine der besseren Filmumsetzungen

Filmumsetzungen sieht der erprobte Redakteur stets mit äußerst gemischten Gefühlen entgegen. Leider hat die alte Gleichung: »Teure Lizenz = lahmes Spiel« auch heute noch häufig Gültigkeit. Waterworld ist eine der rühmlichen Ausnahmen. Intelligent Games hat für Interplay ganze Arbeit geleistet. Durch das variable Spieltempo verliert man trotz weitertickender Uhr seine Kämpen nie aus den Augen und erkennt, wann die Munition ausgeht oder wer das letzte Medkit am nötigsten braucht.

Fröhlicher Ringelreihen

Allerdings sind die Wegfinde-Routinen nicht ganz ausgefeilt. So konnte ich zwei Gegner beobachten, die fröhlich Ringelreihen miteinander tanzten. Und die gelegentliche Neigung meiner Mannen, fliehenden Gegnern ungeachtet aller Gefahren blind zu folgen, sabotiert manch überlegte Taktik. Weil man aber sieht, wie das eigene Team langsam wächst, aus Grünschnäbeln beinharte Veteranen werden und sich die Waffenkammer füllt, ist man stets für die nächste Schlacht motiviert.

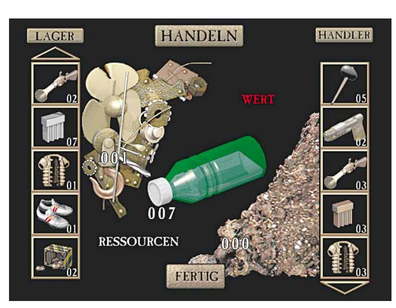
teil. Unterwegs findet man Erzreste, Maschinenteile und Wasservorräte, die sich bei einem Händler gegen neue Waffen und vor allem Munition eintauschen lassen.



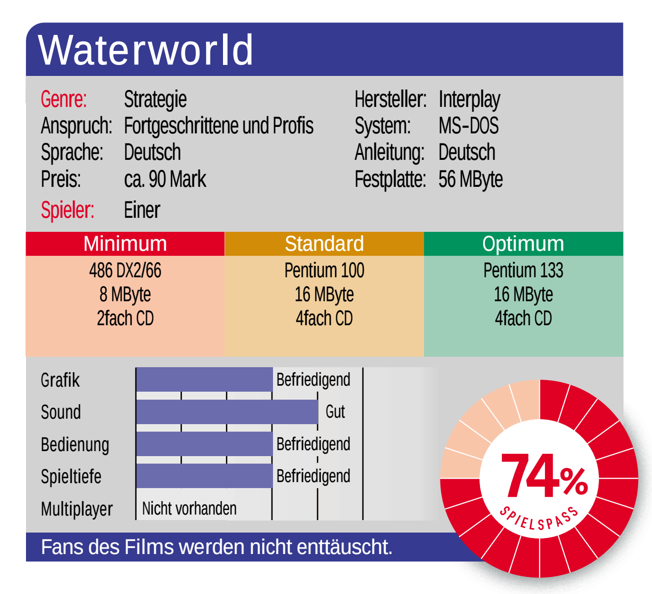
Rüsten Sie die starke Truppe vor dem Kampf aus.

Eine Frage der Ausrüstung

Nach gewonnener Schlacht erweitert sich Ihr Team stets um ein paar neue Mitglieder. Diese Neulinge müssen Sie natürlich mit Schwertern, Granaten, Armbrüsten oder gar Flammenwerfern ausrüsten, je nachdem, was Sie sich von den erbeuteten Handelsgütern leisten können. In späteren Missionen läßt sich Ihre Mannschaft vor dem Gefecht in kleinere Teams aufsplitten. So lenken Sie mit einem Trupp ein MG-Nest ab, während ein Himmelfahrtskommando versucht, von hinten die Stellung zu stürmen. Zwischen den Einsätzen wird die Rahmenhandlung in sehr professionell gemachten Videosequenzen weitergesponnen. Dabei griff man auf bislang unveröffentlichtes Material aus dem Film und einige speziell für das Spiel am Original-Set gedrehte Szenen zurück. mic



Wasser, Ersatzteile und Erz tauschen Sie gegen Waffen und Munition ein.



Waterworld

Genre:	Strategie	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	56 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486 DX2/66	Pentium 100	Pentium 133
8 MByte	16 MByte	16 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

74% Spielspass

Fans des Films werden nicht enttäuscht.

Zum Kugeln

Swing

Denkspiele sind passé? Von wegen! Das kurzweilige »Swing« tritt mit dieser Hommage an »4 gewinnt« den Gegenbeweis an.



Drei Sterne in einer Reihe lösen den Bildschirmfeger aus.

Der erste Blick läßt mal wieder einen Tetris-Clone vermuten, doch in Swing steckt mehr Eigenständiges, als man zunächst denkt. Die an Smarties erinnernden Kugeln plumpsen nicht automatisch auf das Spielfeld, sondern müssen mit einem Elektroschlitten abgeholt werden. Ziel ist es, mindestens drei gleichfarbige Steine in eine horizontale Reihe zu bugsieren. Ist das geschafft, explodiert die Formation samt aller angrenzenden Bälle der gleichen Farbe. Als Belohnung bekommen Sie dann einen Punktebonus. Erreicht einer der acht Stapel dagegen die Decke, heißt es »Game Over«.

Klingt einfach, wären da nicht die ganz besonderen Gemeinheiten von Swing. Die machen aus der schlichten Spielidee einen echten Gehirnzwirbler, weshalb man das fehlende Zeitlimit dankbar zur Kenntnis nimmt. Sind es zum Beispiel anfangs nur vier verschiedene Farben, deren geschickte Plazierung keine große Mühe macht, wächst die Palette nach und nach.




Ein Splitscreen-uell kurz vor dem Ende.

Schwere Brocken

Einen messerscharfen Verstand erfordert das tückische Gewichtsproblem. Eine Zahl auf jedem Ball gibt an, wie schwer er ist. Am Boden stehen vier kippfreudige Waagen, die ständig die Gesamtlast anzeigen, die auf den beiden Schalen ruht. Kehrt eine fallende Kugel das bisherige Gewichtsverhältnis um, schnellt der gegenüberliegende Stein nach oben und landet auf einem anderen Schweremesser. Das führt bisweilen zu unangenehmen Kettenreaktionen, kann aber auch für besonders trickreiche Manöver genutzt werden. Da der Spielablauf trotzdem recht schnell durchschaut wäre, sorgen knapp 30 Extras für Abwechslung. Meist haben sie positive Auswirkungen; manche beseitigen unerwünschten Kugelmüll, andere färben das halbe Spielfeld in die gleiche Farbe um. Auf einige könnte man dagegen getrost verzichten. Sie bilden zum Beispiel nur durch Bomben abzubauende Steinmauern oder hüllen einen Teil der Steine in tiefes Schwarz und verbergen damit die echten Farb- und Gewichtswerte.

Ungewöhnlich viel Aufwand für ein Denkspiel steckte Software 2000 in das Mehrspieler-Vergnügen. Zu zweit am Splitscreen oder bis zu acht im Netzwerk schieben Sie ihren Konkurrenten grinsend ein paar Gemeinheiten über den Screen und zerstören so deren mühsam aufgebaute Strategie. Neben dem eigenen Spielfeld sehen Sie auf dem Monitor noch andeutungsweise Ihre Nachbarn beim Werkeln. mg



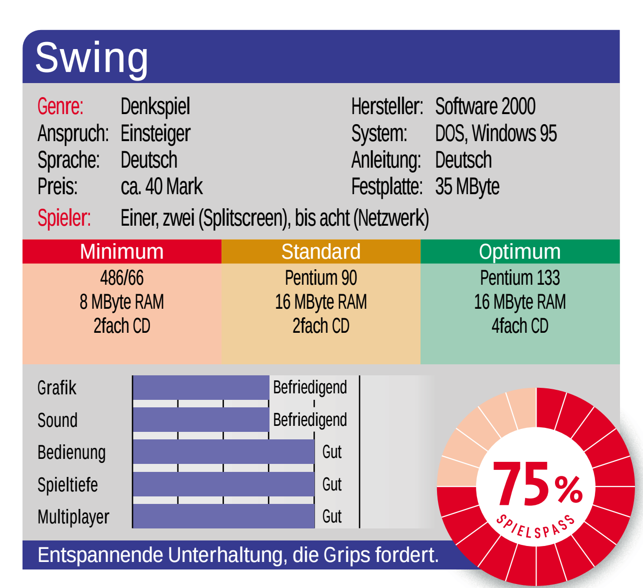
Der Infobildschirm erklärt jedes Extra.

Michael Galuschka



Eine runde Sache

Nach einem anstrengenden Tag bringt eine Partie Swing meinen Geist wieder so richtig in Schwung. Spätestens ab der achten Farbsorte ist die nötige Würze im Kugelstapeln, mit einer Extraprise Pfeffer in Form von zahlreichen Spezialbällen. Irgendwann wird es mir fast zuviel des Guten: Dutzende verschiedener Kugeln auf dem eher kleinen Spielfeld unterzubringen, gerät selbst für gewiefte »Swinger« zu einem aussichtslosen Unterfangen. Bis dahin haben Sie sich aber prächtig unterhalten, zumal das fehlende Zeitlimit keine Hektik aufkommen läßt. Der gelungene Netzwerkmodus macht Swing sicher zum Dauergast in Büro- und Schulnetzwerken.



Swing

Genre:	Denkspiel	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Einsteiger	System:	DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	35 MByte
Spieler:	Einer, zwei (Splitscreen), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

75% Spielspass

Entspannende Unterhaltung, die Grips fordert.

Earth 2140 Mission Pack 1

Der Krieg zwischen UCS und ED geht weiter.



Earth ist trotz variablem Schwierigkeitsgrad immer noch schwer.

Die TopWare-Designer waren den Sommer über fleißig und haben jetzt schon ihr erstes Mission Pack zu Earth 2140 fertig. Stattliche 50 Missionen lang (verteilt auf acht Kampagnen) kämpfen Sie wieder in Echtzeit mit Panzern jeder Gewichtsklasse, Minenlegern und sonstigen Roboteinheiten um die Vorherrschaft im Jahr 2140. Netzwerker (und neuerdings auch Besitzer eines Modems) dürfen auf 20 neuen Karten zeigen, was sie können. Das Hauptprogramm wird bei der Installation einer Frischzellenkur unterzogen, weshalb Sie nun (auch bei den alten Schlachten) unter drei Schwierigkeitsgraden wählen können. mic

Michael Schnelle

Den einzelnen Missionen fehlt noch der letzte Designschliff. Manche Levels sind selbst für Profis kaum zu schaffen. Da hilft auch der regulierbare Schwierigkeitsgrad wenig.

Dafür sind die Explosionen schick und der Soundtrack motivierend. Wer Spaß am Hauptprogramm hatte, wird nicht enttäuscht sein.

Earth 2140 Mission Pack 1

Genre:	Strategie	Hersteller:	TopWare
Anspruch:	Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	70 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 6 (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte	16 MByte	16 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

70% Spielspass

Solide Echtzeit-Action mit kleinen Macken.

Königreich zu gewinnen!

Birthright – The Gorgon’s Alliance

Ein Imperium liegt in Schutt und Asche; nur Sie können es wieder vereinen.



Auf der Karte werden neue Feldzüge geplant.

Tja, da hat der gute König Michael aber echt Pech gehabt. Warum mußte er sich auch ausgerechnet in Birthright mit dem finsteren Gorgon anlegen? Und nun liegt sein schönes Reich in Scherben, satte 33 Nachfolger streiten um den verwaisten eisernen Thron.

Herrsche und teile

Am Anfang will von Ihnen und Ihrer kleinen Provinz noch niemand Notiz nehmen. Das ändert sich, wenn Sie beginnen, Armeen bei den Nachbarn vorbeizuschicken. So manchem kann man den einen oder anderen Landstrich abnehmen. Andere reagieren knatschig, lassen sich aber mit einem kleinen Tribut versöhnlich stimmen. Auch Sie müssen mit Geld wirtschaften, die Söldner bezahlen und schützende Festungen unterhalten. Um nicht das eigene Volk durch zu hohe Solidaritätszuschläge zur Rebellion zu treiben, errichten Sie Transitwege zwischen Städten, in denen Handelsgilden bestehen. Damit füllt sich die Staatskasse. Neben Geld spielen Regentschaftspunkte eine wichtige Rolle. Die Nähe Ihrer Blutlinie zum ehemaligen Herrschaftshaus bringt Ihnen jede Spielrunde ein paar Zähler ein. Damit können Sie fast jede Aktion zu Ihren Gunsten beeinflussen. Attentate auf verfeindete Potententaten klappen häufiger und Verhandlungen führen öfter zum Erfolg.



In den Gewölben finden Sie wertvolle magische Artefakte.

Tiefgang

Wollen Sie sich nicht nur auf Ihr strategisches Geschick verlassen, können Sie auch mit einem zuvor angeheuerten Abenteurertrupp Gewölbe durchstöbern. Aus 3D-Dungeonperspektive durchstreifen Sie Burgen und Keller auf der Suche nach Artefakten. Werden Sie in Kämpfe verwickelt, steuern Sie die Helden nach Runden oder in Echtzeit. Anders die Schlachten der Armeen: Auf einem drei mal fünf Felder großen Plan postieren Sie ihre Trupps, die sich daraufhin in pseudodreidimensionaler Landschaft ins Gefecht schicken lassen. Wem das Vollspiel zu komplex ist, der übt an einer Basisvariante. Jeweils 30 Einzelszenarien eröffnen sich dem puristischen Kellerforscher oder dem eingefleischten Schlachtenlenker. mic



Die Schlachten erinnern an ein Brettspiel.

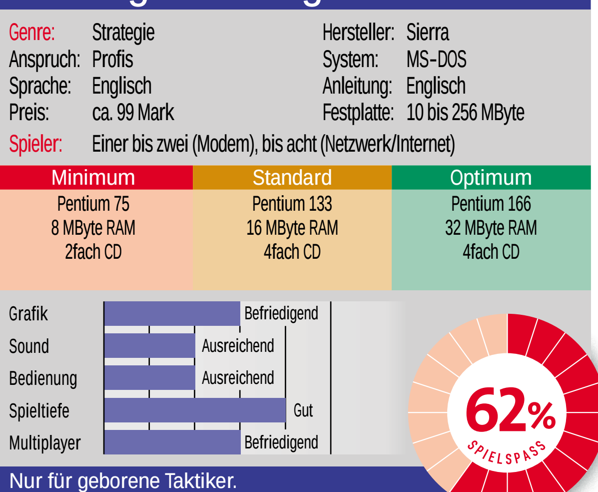
Michael Schnelle



Zu brettspiellastig!

Trotz ultraknappem Handbuch und leselastigem Tutorial erwartete ich mir von Birthright eine knackige Strategiesimulation aus dem »Advanced Dungeons&Dragons«-Universum. Vielleicht hätte mich der Hinweis auf das zugrunde liegende Brettspiel ein wenig mißtrauisch machen sollen.

Die Verwandtschaft zur Pappvorlage ist nicht zu übersehen. Das Spielbrett (Landkarte) muß umständlich über die Tastatur gescrollt werden und die schlichten Menüs lassen etliche wichtige Zusatzinfos vermissen. Fans, denen es nichts ausmacht, sich in die komplexe Spielmechanik einzuarbeiten, werden an Birthright die Spieltiefe und die vielen versteckten Details schätzen lernen. Sollten Sie Zugänglichkeit den Vorzug vor dem AD&D-Szenario geben, sind Sie mit Heroes of Might&Magic 2 besser bedient.



Birthright – Gorgon’s Alliance

Genre:	Strategie	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 99 Mark	Festplatte:	10 bis 256 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk/Internet)

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

62% Spielspass

Nur für geborene Taktiker.

Sport

Michael Galuschka



Na wer sagt´s denn: Kaum strebt die Bundesliga wieder neuen Rekorden und Skandalen entgegen, dürfen die Zurück-, pardon, Daheimgebliebenen ohne Stadionkarte ihren Rasenidolen mit hochwertiger Software nacheifern. Daß wir Deutschen es mit der »wichtigsten Nebensache der Welt« sehr ernst nehmen, beweisen wir Woche für Woche. Schließlich gingen wegen König Fußball schon ganze Porzellanservices einschließlich zugehöriger Ehen zu Bruch, Stammtischfreundschaften entzwei und picklige Jünglinge ins südliche Ausland.

Anstoss 2 und **Worldwide Soccer** stürmten nicht zuletzt deswegen gemeinsam unsere Referenztabelle, weil sie gekonnt die (wenigen?) spaßigen Seiten an diesem Sport vermitteln: Rasante Strafraumszenen und viele, viele Tore. Aber keine Angst, auch Freunde weniger bewegungsaufwendiger Freizeitaktivitäten kommen auf ihre Kosten. Industriemagnaten dürfen sich bei der 98er Edition von **Links LS** mit einer etwas anderen Art von Eisen und Holz beschäftigen. Fluppentragende Kneipengänger, die höchstens mal den Mittelfinger krumm machen, sind dagegen mit **Pro Pinball: Timeshock** am Ziel ihrer Wünsche.

SPORT
»Reicht vom Fußbball-spiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«
(Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper)

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	GrandPrix 2	Rennspiel	-	90%
2	NHL 97	Sportspiel	-	89%
3	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
4	Links LS 98 Edition	Sportspiel	NEU	86%
5	FIFA 97	Sportspiel	-	85%
6	World Wide Soccer	Sportspiel	NEU	83%
7	Anstoß 2	Manager	NEU	83%
8	Pro Pinball:Timeshock	Flipper	NEU	82%
9	NASCAR Racing 2	Rennspiel	-	82%
10	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
11	Formel 1	Rennspiel	-	79%
12	Need for Speed 2	Rennspiel	-	79%
13	Bleifuß 2	Rennspiel	-	78%
14	Moto Racer	Rennspiel	-	76%
15	Sega Rally	Rennspiel	-	75%
16	Bundesliga Manager 97	Manager	-	75%
17	Formel 1 Manager 96	Manager	-	74%
18	Madden NFL 97	Sportspiel	-	74%
19	Virtual Pool	Billard	-	74%
20	Creep Night	Flipper	-	73%

Die 20 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Die Meisterschale im Visier

Anstoss 2

2. Spieltag im Managerduell: Ascaron will mit seinem neuen Fußballmanager ganz ohne Bugs und Skandale die Tabellenspitze erreichen.

Für einige deutsche Spielehersteller sind ihre Fußballmanager das Aushängeschild der Produktpalette und gleichzeitig finanzieller Segen. Software 2000 wäre ohne die Bundesliga-Manager-Reihe nur halb so bekannt, ebenso Greenwood ohne seine ran Trainer. Kaum anders verhält es sich bei Ascaron. Die Güterslohher haben zwar noch andere, gut laufende Software im Programm, absoluter Topseller war bislang jedoch eindeutig Anstoss samt der World Cup-Zusatz-CD. Dementsprechend viele Fans warten seit fast vier Jahren auf den Nachfolger und deckten die Entwickler mit abertausenden Verbesserungsvorschlägen ein, die auch so weit wie möglich in Konzeption und Ausführung von Anstoss 2 mit eingeflossen sind. War bislang der Posten als Bundes-Berti das Höchste der Gefühle, so darf diesmal jeder nach seiner eigenen Fasson glücklich werden. Ob man seinem Lieblingsklub jahrzehntelang die Treue hält oder möglichst schnell ins südliche Ausland wechselt, bleibt einem selbst überlassen. Stressig ist der Job in jedem Fall, da Sie die Posten von Trainer und Manager in Personalunion ausfüllen. Neben dem Wohlergehen des Vereins spielt das eigene eine wichtige Rolle, wodurch im weiteren Spielverlauf ein paar delikate Klippen umschifft werden müssen. Daß sich beides nämlich oft gegenseitig ausschließt, zeigt die echte Bundesliga immer wieder, und beim digitalen Manager verhält es sich nicht anders.



Der Aufstellungsbildschirm läßt die Verwandtschaft zum Vorgänger erkennen.

2000 Torszenen

Vom edel präsentierten, aber spielerisch etwas blutleeren Vorgänger trennen die Neuauflage Welten. Inzwischen sieht es eher andersherum aus: Anstoss 2 sieht immer noch gut aus, ist der Konkurrenz grafisch aber nur noch ebenbürtig und nicht mehr wie anno 1994 meilenweit voraus. Zu einer Art Markenzeichen avancierte damals ein mit Armen und Beinen ausgestatteter Fußball, dem der Spieler inzwischen in fast jedem Screen begegnet. Drollig animiert, stellt der putzige Geselle nun Trainingsmethoden und Menüpunkte anschaulicher dar als je ein Fußballmanager zuvor. Einen bewundernden Blick wert sind auch die über 2.000 konsequent in 3D gehaltenen Torszenen. Ascaron entschied sich für vorgefertigte, um den Ablauf möglichst realistisch und abwechslungsreich zu gestalten. Vom Flugkopfball über Fallrückzieher bis hin zu lächerlichen Verstolperern ist alles dabei, um den Manager auch

Bestechungsversuche mit einem Blindenhund treffen beim Schiri auf wenig Gegenliebe...

Michael Galuschka

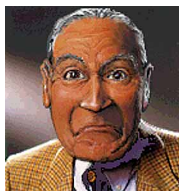
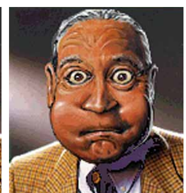


Anstoß, Schuß, Tor!

Mein Team ist in der Regionalliga fast unbezwingbar, der Aufstieg so gut wie geschafft. Da erreicht mich eine Nachricht vom 1. FC Köln: Ich soll die Domstädter vor dem Niedergang in die Zweitklassigkeit bewahren. Lieber dem Lockruf des Geldes folgen, oder weiter in der Provinz schlechtbezahlte Triumphe feiern? Schön, daß Anstoss 2 mir in der Wahl des Karriereziels größtmögliche Freiheit läßt!

Viel dran, viel drin

Auf Optionsvielfalt und Statistikflut muß man keinesfalls verzichten. Ascarons Paradepferd zieht in diesen Punkten mit seinem Erzrivalen gleich, der hierin bislang als das Nonplusultra galt. Außerdem kann es die schöneren Torszenen in die Waagschale werfen, die allerdings die Auswirkungen meiner Entscheidungen nicht direkt widerspiegeln. Drückt man bei der ansonsten durchwachsenen Präsentation ein Auge zu, gibt es aber kaum etwas zu meckern. Anstoss 2 ist ein sehr gutes, ausgereiftes Programm, das bei aller Spieltiefe nicht in Arbeit ausartet, sondern klar den Spaß am Fußball in den Vordergrund stellt.

Die Mimik des Verhandlungspartners verrät den Stand der Gespräche.

am zwanzigsten Spieltag noch bei der Stange zu halten. Sogar ein 3Dfx-Patch ist in der Mache, der etwa Mitte September verfügbar sein sollte. Premiere-Reporter Günter-Peter Ploog kommentiert das Geschehen auf dem Rasen zumeist passend, unterstützt von einem gewissen »Herrn Kaiser«, der bayerisch-grantelnd seinen Senf dazu gibt.



Eine der spannenden und meist nett animierten Torszenen. Die Tabelle links unten wird während des Spieltags ständig aktualisiert.

Spieltiefe satt

Genau 17 DIN-A4-Ordner mit neuen Ideen hat Ascaron gewälzt, um aus dem fußballerischen Leichtgewicht von einst einen richtig dicken Brummer zu entwickeln. Bewährte und allgemein für gut befundene Teile wurden vom Vorgänger übernommen, einige Features von den zahlreichen Mitstreitern abgeguckt und mit völlig neuen Eingebungen zu einer eigenständigen Melange verquickt. Finanzmanagement, Fanartikelverkauf, Transfermarkt, Stadionausbau (mit frei zoom- und drehbarer 3D-Ansicht), statistische Abteilung und das von den Kickern heißgeliebte Training fallen ebenso detailliert wie umfangreich aus, wurden aber in ähnlicher Form bereits hie und da gesichtet. Wenig geändert hat sich am Taktik- und Aufstellungsbildschirm. Beide waren schließlich schon beim Urvater fast perfekt und erfuhren deshalb nur eine dezente Überarbeitung. So stellt zum Beispiel ein sündteurer Co-Trainer automatisch die beste Mannschaft auf. Und nach einem Rechtsklick auf einen Spieler kommt jede Menge – leider unübersichtlich aufbereitetes – Datenmaterial zum Vorschein. Eines der Highlights in **Anstoss 2** sind die nervenaufreibenden Vertragsverhandlungen. Egal ob es um Neuverpflichtungen oder den eigenen Kontrakt geht, der Ablauf ist recht ähnlich. Ihren Vorstellungen von Grundgehalt, Prämien und sonstigen Zuckerln stehen diejenigen des Gegenübers samt dessen Konterfei entgegen. An diesem erkennen Sie, wieviel Spielraum Sie noch haben. Anfangs noch ein grinsender Breitmaulfrosch, verwandelt sich das Antlitz in 60 Morphstufen in einen Finsterling mit dicken Backen, der schließlich laut schreiend die Verhandlung abbricht. Mit diesem eindringlichen Gemütsstandsanzeiger ist auch Ihr Präsident ausgestattet, dem Sie öfter mal einen Besuch abstatten sollten, um es sich nicht wie Manni Schwabl mit Maestro Wildmoser zu verscherzen.

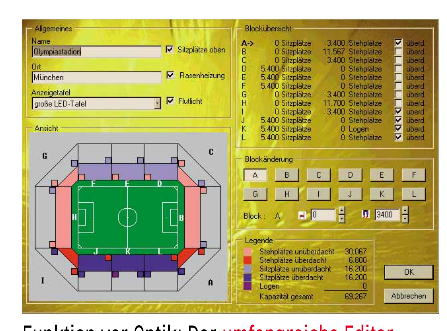
Editier mich!

Um die Optionsfülle in den Griff zu bekommen, entwarf das Programmierteam um Gerald Köhler und Rolf Langenberg ein Konzept, mit dem selbst nebensächliche Funktionen nach spätestens zwei Mausklicks erreicht sind. Dies ist mit ein Verdienst der Buttonleiste am unteren Bildrand, die permanent sichtbar und in logische Gruppen aufgeteilt ist. Mit einem simplen Tastendruck rufen Sie das umfangreiche Online-Handbuch auf, das zu jedem Problem eine passende Lösung bereithält. Dank der intuitiven Benutzerführung mußten wir während der Testphase aber selbst bei kniffligen Details diese Hilfe nur selten in Anspruch nehmen.

Da Software 2000 die Exklusivrechte an den Originalnamen aller Akteure hält, fin-

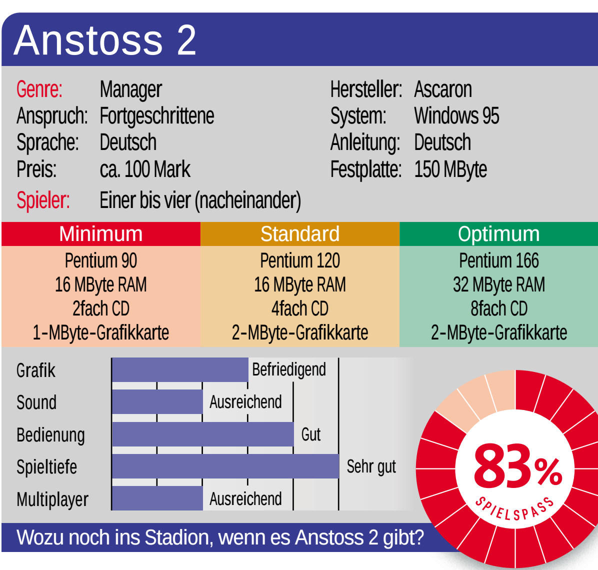


Alle persönlichen Angelegenheiten finden Sie in diesem Menü zusammengefaßt.



Funktion vor Optik: Der umfangreiche Editor glänzt nicht gerade mit Schönheit.

den sich die knapp 12.000 Sportler leicht abgeändert im Programm wieder. Ein funktionsgewaltiger Editor im Standard-Windows-Look ermöglicht aber so ziemlich jedes Fitzelchen bis hin zu den Fangesängen abzuändern. mg



Anstoss 2

Genre:	Manager	Hersteller:	Ascaron
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	150 MByte
Spieler:	Einer bis vier (nacheinander)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 120	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
1-MByte-Grafikkarte	2-MByte-Grafikkarte	2-MByte-Grafikkarte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Ausreichend

83% Spielspass

Wozu noch ins Stadion, wenn es Anstoss 2 gibt?

Action-Fußball in Weltmeisterform

World Wide Soccer

Sega belebt die Konkurrenz in Sachen Soccer. Schnell und aktionsreich spielt sich der weltweite Kick in der PC-Tabelle nach vorne.

Heinrich Lenhardt



Die Quadratur des Anstoßkreises

Ein Action-Fußballspiel mit Anspruch hinzubekommen, ist fast so schwer wie die Quadratur des Anstoßkreises. Sega hat die begehrte Spielgefühl-Kombi verflixt gut realisiert – es ist Tempo mit vielen Torszenen angesagt. Dazu kommt eine ausgefeilte Steuerung, die kein bißchen von der Dynamik wegnimmt. Mut zum Schönspielen wird belohnt: Zwar fallen auch hier dubiose Kuller-Weitschußtore, aber Trickser haben insgesamt mehr vom Leben. Blitzschnelle Paßstafetten verwirren den Computer-Torwart, weite Bälle in den freien Raum können dank kluger Laufarbeit der Teamkameraden zu brenzligen Szenen führen. Bei Spielmodi und Präsentation wirkt World Wide Soccer hölzern – es gibt nur Nationalteams und Phantasienamen. Ganz anders FIFA, bei dem die Kommentare zudem weniger peinlich sind.

Passen in Massen

Bei der ordentlichen Grafik fehlt mir nur eine intelligente Kamera. Im Spielaufbau ist die »weit weg«-Perspektive klasse, doch im 16-Meter-Raum wäre ein automatisches Ranzoomen angenehm. World Wide Soccer strebt eindeutig Richtung Action und kann mit seinem hemdsärmeligen Drive manchen Simulations-Feingeist verschrecken. Damit wäre aber auch schon alles Meckernswerte ausgesprochen. Auf den entscheidenden Positionen ist World Wide Soccer sehr gut besetzt. Der geradlinige Spielablauf in Verbindung mit der ausgefeilten Steuerung macht jeden Kick zum Vergnügen. Mit einem kräftigen Pentium unterm Schreibtisch und einem Sidewinder-Pad in der Pranke spielt sich Segas bestes Fußballstück wie geschmiert.

Mit viel Euphorie und noch mehr Sponsorenknete lockte Japans »J-League« manchen Fußball-Altstar wie Guido Buchwald. Erfreuliche Nebenwirkung: Das Fußball-Erwachen in Fernost belebte dort den Ausstoß an Spielen rund ums runde Leder. Nachdem asiatische Programmierkunst bereits in Videospiel-Kreisen für manches fußballerische Highlight sorgte, wird nun die PC-Klientel eingedeckt. Nach einer vielgerühmten Saturn-Version läßt Sega sein World Wide Soccer auch für irdische Pentium-Systeme auflaufen. Der muntere Kick kombiniert einen Action-lastigen Spielablauf mit ausgefeilter Steuerung und überschaubaren Trainer-Optionen.



Der kamerunische Keeper kann diesen strammen Schuß nur mit Mühe meistern.

Nur nett mit gutem Pad

Sofern Ihr Lieblings-Eingabegerät nur über zwei Feuerknöpfe verfügt, läßt sich World Wide Soccer nicht vernünftig steuern: Je ein Knopf geht schon für Schuß, Kurzpaß und weite Flanke drauf. Aus diesen Grundzutaten lassen sich Finessen wie Hackentricks und Direktabnahmen zaubern. Elementar wichtig ist auch die Sprint-Funktion zwecks Tempo-Gegenstoß, womit ein 4-Button-Pad bereits zur Mindestausstattung gehört. Weitere Kontrollnuancen lasten selbst Microsofts knopfübersätes Sidewinder-Pad aus. Sie wechseln den gerade kontrollierten Spieler, übernehmen selbst den Torwart, ordnen eine spontane Abseitsfalle an oder rufen die totale Offensive aus. In der Verteidigung fruchten sanfte Ballabnahme-Versuche kaum. Riskant und energisch wird gegrätscht. Erfolgt der Angriff von vorne, hat der Schiedsrichter selten etwas dagegen einzuwenden. Gesäbel von hinten provoziert hin-



Elfmeter sind auch bei World Wide Soccer weitgehend Glückssache.





Zweimal Anstoß bei verschiedenen Zoom-Stufen. Oben die übersichtliche »weit weg«-Ansicht, darunter geht's mit der mittleren Stufe näher ran ans Geschehen.



Mit niedriger Grafikauflösung sieht World Wide Soccer nicht mehr so imposant aus, spielt sich aber unverändert gut.



Welches Aufstellungssystem ist Ihnen genehm? Mit dem Editor lassen sich zudem alle Namen ändern.



Nachdem der Torwart an der Freistoß-Hereingabe vorbeisegelte, muß der deutsche Stürmer den Ball nur noch über die Linie drücken.

gegen Pfiff und bunten Karton. Das Foul wird lustvoll wiederholt, bevor die Partie mit einem Freistoß ihren Fortgang nimmt.

graden macht die Wahl des eigenen Teams das Gekicke leichter oder anspruchsvoller. Mit der Nation Ihres Vertrauens bestreiten Sie wahlweise

Glückseligkeit bei Seitenansicht: Romario Langer hat seine Samba-Truppe in Führung gebracht.

Die 3D-Grafik läßt sich aus drei Blickwinkeln betrachten, die wiederum mit drei Zoom-Stufen beliebig kombinierbar sind. Die schöne Nahansicht erweist sich als Gift für den Spielaufbau; nur wer viel vom Spielfeld sieht, kann ebenso kluge wie weite Pässe in die Tiefen des Raums schütteln. Optional läßt sich eine Art Radarkarte des gesamten Felds einblenden, auf die man dann im Eifer des Gefechts doch nicht guckt. Tore werden enthusiastisch aus verschiedenen Blickwinkeln im Replay gezeigt und dürfen gespeichert werden. Neben vier Schwierigkeits-

Liga, Pokal oder eine WM. Bei der Liga wählen Sie 16 Teilnehmer aus allen 48 Nationalmannschaften. Im Laufe der Spieltage errechnet das Programm brav eine aktuelle Tabelle, die besten Torschützen, informiert über Verletzungen und nennt die schußfreudigsten Spieler.

Mit Tempo und Trickkiste

Als gut bestückt erweist sich das Trainermenü. Formation und Taktik lassen sich ebenso ändern wie die Besetzung; jeder Kicker hat seine ureigenen Talente. Da Verletzungen drohen und gelbe Karten angerechnet werden, sind Sie öfters zum Umbau der Anfangsformation gezwungen. Auch die brisante Frage »Libero oder Abwehrkette?« können Sie nach Belieben entscheiden. Die Spieler der 48 Nationalmannschaften haben absonderliche Phantasienamen, doch mit einem Editor sind die Personalien schnell geändert.

Krümelig aussehend, aber durchaus spielbar präsentiert sich **World Wide Soccer** in der niedrigen Auflösung. Ab einem gut konfigurierten P/133 können Sie mit der weitaus hübscheren SVGA-Kulisse von 640 mal 480 Pixeln liebäugeln. Für den Prestige-bewußten MMX-Power-User gibt's diese Auflösung optional mit höherer Farbtiefe, was aber nur marginale ästhetische Fortschritte bewirkt. **hl**

Michael Galuschka



Action-Fußball mit Niveau

Wie muß eine Fußball-Simulation aussehen? Wenn damit, wie im Fall von Champions League, eine einschläfernde Fehlpaßorgie gemeint ist, kann ich getrost darauf verzichten. Da wirkt Segas Saturn-Umsetzung ähnlich erfrischend wie ein Elbersches Kabinettstückchen. Das flotte Gekicke artet dabei aber zu keiner Zeit in wüstes Gebolze aus, sondern erfordert einen geschickten Joypad-Dompteur, der nur mit gutem Auge für den freien Mann zum Torerfolg kommt. Eine Ermahnung gibt's von mir nur für die 1:1-Übernahme der häßlichen und umständlich zu bedienenden Konsolenmenüs, ein gelb-reifes Foul leistete sich Sega aber nicht. Um den Bogen zur eingangs gestellten Frage zu schließen: World Wide Soccer kommt meiner Vorstellung ziemlich nahe.

World Wide Soccer

Genre:	Fußball-Simulation	Hersteller:	Sega
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	15 bis 130 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC), bis vier (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD 4-Tasten-Gamepad	Pentium 166 16 MByte RAM 4fach CD Sidewinder Gamepad

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

83% Spielspass

Gelungenes Action-Soccer mit Schmackes.

Auf dieser Seite war

Werbung

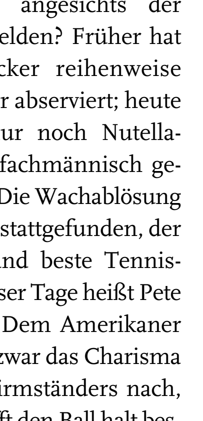
Action-Tennis mit dem Weltranglisten-Ersten

Pete Sampras 97

Auf dem heiligen Gras von Wimbledon raspelt Pete Sampras die Gegner weg wie ein Rasenmäher Pusteblumen. Gelingt Ihnen am PC die »Rache für Boris«?

Die Launen des Publikums sind grausam. Im gleichen Maße, wie die Zuneigung für Formel-1-Rennen und Boxkämpfe wächst, schwindet die Lust an der Betrachtung von Tennis-Turnieren. Aber wundert das jemanden angesichts der müden Helden? Früher hat Boris Becker reihenweise die Gegner abserviert; heute werden nur noch Nutella-Brötchen fachmännisch geschmiert. Die Wachablösung hat längst stattgefunden, der mit Abstand beste Tennisspieler dieser Tage heißt Pete Sampras. Dem Amerikaner sagt man zwar das Charisma eines Schirmständers nach, aber er trifft den Ball halt besser als die Konkurrenz.

Der Lizenz-Liaison zwischen Meister Pete und den britischen Codemasters verdanken wir einige der seltenen Tennisgaben für PC-Bildschirme.



Doppelmoppel: Hier formiert sich das Spieler-Quartett bei höchster Grafik-Detailstufe und zweckmäßiger Kamera-Perspektive.

Button-Overkill

Pete Sampras Tennis 97 ist wieder so ein Sportspiel, das sich ohne Vier-Feuerknöpfe-aufwärts-Gamepad kaum vernünftig steuern läßt: Harten Standard-Schlag, hohen Lob, sanften Slice und tückischen Stopball lösen Sie mit je einem Button aus. In Netznähe wird automatisch geschmettert. Der Ball läßt sich in bestimmte Ecken zielen und kurz oder lang in die andere Hälfte semmeln. Je früher Ihr Spieler retourniert, desto saftiger kann er den Ball diagonal übers Feld (allerdings auch ins Aus) donnern. Etwas gewöhnungsbedürftig ist das »Aftertouch«-Phänomen. Durch schnelles Richtungsdrücken beschert man hiermit der Flugbahn eine unerwartete Zusatzkurve.



Minimal müde gerieten die Spielvariationen. Statt ausführlicher Weltranglisten-Arithmetik und Wettkampf-Stimmung erwarten Sie unter »Turnier« lediglich acht aneinandergereihte Endspiele. Wer gewinnt, kommt ins Finale des nächsten Schauplatzes und füllt die leeren Flächen im Pokalregal. Eine einzige Niederlage bedeutet das Karriere-Aus (zwischen den Matches darf immerhin gespeichert werden). Zu Beginn der Laufbahn können Sie die Talent-Prioritäten Ihrer Spielfigur in vier Kategorien wie »Geschwindigkeit« oder »Schlagstärke« ändern.

Die 3D-Engine erlaubt zehn verschiedene Blickwinkel, darunter die ebenso originelle wie gewöhnungsbedürftige Ego-Perspektive aus der Sicht Ihrer Spielfigur. Am besten schmettert und



Die 3D-Engine des Tennisspiels erlaubt solche kühnen Nahbetrachtungen, doch der Übersicht bekommt es nicht.

Heinrich Lenhardt



Sprödes Schmetterwerk

Seit sich Charisma-Bolzen wie Becker und Agassi rar machen, leiden Tennis-Übertragungen am Quoten-Schwund. Kein Wunder; bevor ich ukrainische Nobodys beim Grundlinien-Duell begähne, gehe ich lieber mit dem Hund Gassi oder putze meine Festplatte.

Ein ähnlicher »Who cares?«-Dämpfeffekt lastet auch auf den Grundlinien von Codemasters' neuer Tennis-Simulation. Denn außer Pete Sampras, der später mal gnädigerweise als Obergegner auftaucht, hat man rein gar nichts lizenziert; abstrakte Phantasiepersonen bevölkern den Center Court. In Verbindung mit den dürren Wettkampf-Modi will sich keine rechte Bumm-Bumm-Stimmung einstellen.

Flaschen vs. Alleskönner

Das Leistungsniveau der Computergegner kommt mir arg zerrissen vor. Zwischen Universal-Flaschen und Alleskönnern gibt es wenig gesundes Mittelmaß. Der Spielspaß ist hier stark von der Verfügbarkeit eines menschlichen Mitstreiters abhängig. Immerhin stimmen die Basics: Die Grafik ist übersichtlich und die Steuerung angenehm altbacken-solide; mit einem Game Pad ist saubere Spielbarkeit garantiert. Ein kaufbares Produkt, aber in Sachen Technik und Turniermodi verbesserungswürdig. Geduldige Tennis-Fans warten lieber auf Blue Bytes Great Courts 3.

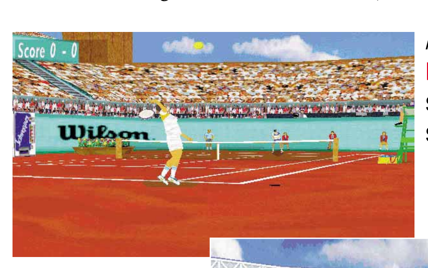




Spielfiguren mit Stärken und Schwächen, aber wenig Ausstrahlung. Die Präsentation schwimmt deutlich unter EA-Sports-Niveau.

slicet es sich mit weniger spektakulären Kameras, die das ganze Spielfeld zeigen. Besonders edle Ballwechsel werden wiederholt. Ebenso dreidimensional hoppeln auch Polygon-Pete und die 23 anderen Spielfiguren über den Platz. Dank Motion-Capturing-Technologie schmeißen sich die Damen und Herren bei Becker-Hechtrollen herrlich geschmeidig auf den Bodenbelag.

Schiedsrichter murmeln in der jeweiligen Landessprache des Turnierstandorts ihre Ansagen. Glasklar und passend erschallen die Verlautbarungen des Publikums: Das Versenken leichter Bälle im Netz wird mit gedämpfter Belustigung quittiert, riskante Lobs rufen respektvolles Raunen hervor und dramatische Schmetterball-Abschlüsse ernten geradezu ekstatische Jubelausbrüche. **hl**



Asche zu Asche: Der Bodenbelag wirkt sich aufs Spielgeschehen aus.



Aufschläge ins Feld zu bringen ist nicht schwer; Asse hinzukriegen dagegen sehr.

Pete Sampras Tennis 97

Genre:	Tennis-Simulation	Hersteller:	Codemasters
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	40 MByte
Spieler:	Einer bis vier		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 120 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

69% Spielspass

Ordentliche Tenniskost für reflexstarke Fans.

Weißer Sport auf blauem Grund

Tennis Elbow

Das alte Great Courts 2 stand Pate.



Auf blauem Hallenbelag heißt es in diesem Fall zwei gegen einen.

Goto Softwares **Tennis Elbow** erinnert in Sachen Charakterpunkte-Verteilung und Steuerung extrem an Blue Bytes **Great Courts 2**. Wie üblich entscheiden Sie sich für einen von fünf Platzbelägen, den Wettkampfmodus und die Spielvariante (Einzel, Doppel oder 2-gegen-1). Mit zwei Feuerknöpfen und den Richtungstasten sind eine Reihe von Schlägen möglich. Allerdings hilft auch die Anzeige des erwarteten Aufschlagspunkts nichts, wenn die Steuerung so behäbig reagiert: Bevor der Recke losläuft, ist der Ball meist schon in der hinteren Bande eingeschlagen. **la**

Jörg Langer

Gebt mir Great Courts

So sehr mir der weiße Sport im echten Leben gefällt (wenn ich mal zum Spielen komme) – dieser Tennisarm ist nicht der Weisheit letzter Schluß. Grafisch macht das Filzkugelgeklopfe gar keinen schlechten Eindruck, und für die Mittagspause ist es zu gebrauchen. Im Doppel brauche ich aber fast nichts zu tun, da mein Partner aufopferungsvoll von einer Seite zur anderen stürmt. Neben der Steuerungsproblematik geben mir Netzduelle zu denken, bei denen der Ball acht-, neunmal im Zehntelsekundentakt hin- und hergedroschen wird – haben die Programmierer jemals einen Court betreten?

Tennis Elbow

Genre:	Tennis-Simulation	Hersteller:	Goto Software
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	0 oder 10 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC, Modem, Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 60 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

54% Spielspass

Tennis für die Mittagspause.

Hoppelnde Schleichfahrt

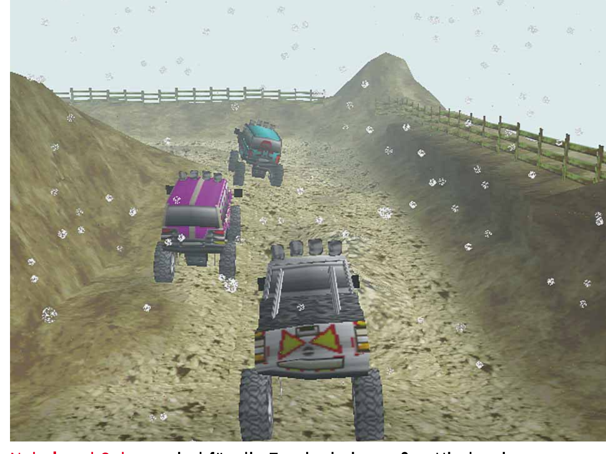
Hardcore 4x4

Stolze 500 PS verteilt auf vier riesige Reifen: Das ist der Stoff, aus dem Männerträume gemacht sind.

Gremlins Hardcore 4x4 stellt die allgemeine Vorstellung von einem Rennspiel auf den Kopf: Die Trucks erreichen kaum Geschwindigkeiten jenseits der 100 km/h, kommen oft nur im Schrittempo vorwärts. Das liegt weniger an den bärenstarken Wagen selbst, sondern am Untergrund, der – vorsichtig gesagt – etwas uneben ist. Dazu schlagen extreme Steigungen und Gefälle auf den Magen, außerdem geht es selten länger als 100 Meter geradeaus. Neben der unwirtlichen Gegend setzen einem dann noch die fünf gegnerischen Boliden zu, die ihren Rammschutz gerne und häufig einsetzen. Einfluß auf den Zustand des eigenen Fahrzeugs haben die Kollisionen jedoch kaum. Obwohl fliegende Karosserieteile und sichtbare Deformationen Alltag sind, verändert sich das (eh bescheidene) Handling nur minimal. Dummerweise verzichtete Gremlin auf eine Schadensanzeige, über den momentanen Demolationsgrad des Gefährts bleibt man also im Unklaren.



e Strecke heißt nicht umsonst Devils Kitchen.



Nebel und Schnee sind für die Trucks kein großes Hindernis.

Servolenkung inkl.

Das Wort »Fahrzeugkontrolle« gewinnt in diesem Programm sowieso eine völlig neue Bedeutung: Ans permanente Abfeilen von Zehntelsekunden wagt man hier gar nicht erst zu denken. Oberstes Gebot ist es, seinen bockigen Untersatz halbwegs sicher durchs Gelände zu manövrieren und allzu häufigen Kontakt mit den Fahrbahnbegrenzungen zu vermeiden. Leichter gesagt als getan, da bei den Dickschiffen anscheinend übermäßig starke Servopumpen für die Lenkung eingebaut wurden. Deswegen entspricht das Fahrgefühl kaum dem eines echten Dreitonners, zumal die Gokart-mäßige Wendigkeit in den engen Passagen eher hinderlich ist. Immerhin läßt sich die Empfindlichkeit der Steuerung einstellen, was wenigstens zu einer leichten Stabilisierung der allrädrigen Zappelphilippe beiträgt.

Das Ambiente ist originell, Spielmodi und Optionsfülle sind es weniger. Neben einer Meisterschaft dürfen Sie sich selbstverständlich auch an ein Einzelrennen wagen oder gegen die Uhr antreten. Manchmal ist richtiges Mistwetter, und Dunkelheit ist für die Piloten kein Anlaß für eine Pause. Mehrere Trucks stehen zur Auswahl, die sich in Federung, Bodenhaftung und Höchstgeschwindigkeit unterscheiden. Ist die Championchip auf allen drei Schwierigkeitsgraden gewonnen, warten zur Belohnung neue Supertrucks und Rennmodi auf Sie. Die Trucks bollern in Auflösungen bis zu 1280 mal 1024 über die Pisten. Dies ist ohne 3D-Karte Makulatur, da schon normales SVGA einem P200 MMX alles abverlangt. mg

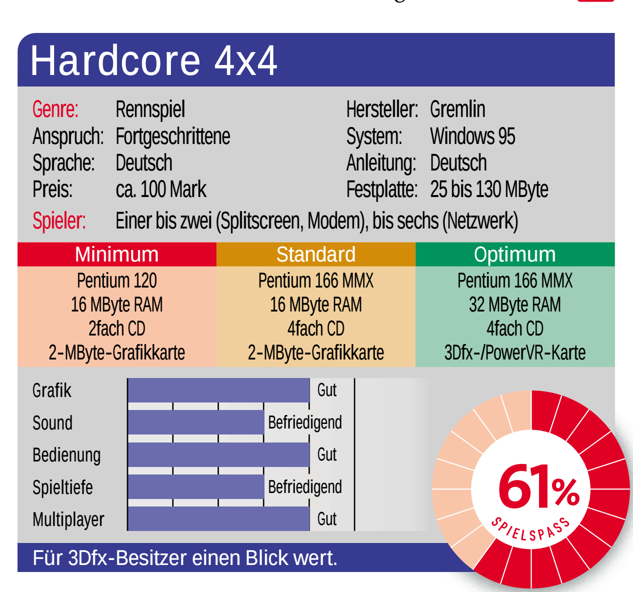
Michael Galuschka



Wie ein liebestoller Geißbock durchs Gelände

So gut die Idee mit dem wunderschön anzusehenden, welligen Terrain auch ist, mit dem Schwierigkeitsgrad hat's Gremlin dann doch etwas übertrieben. Mein Truck hüpft wie ein liebestoller Geißbock durchs Gelände, nur um zehn Meter weiter an eine Felswand zu bumpern. Von dort schleudert er wie ein Gummiball quer über die Fahrbahn in die nächste Begrenzung.

Hat man aber endlich mal die Steuerung im Griff, sorgt Neugierde auf die nächste Streckengrafik für gelegentliche Rückkehr an den Bildschirm. Und dann können Sie aus dem halbwegs originellen Konzept durchaus ein paar Stündchen Off-Road-Freuden quetschen.



Hardcore 4x4

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Gremlin
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	25 bis 130 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Splitscreen, Modem), bis sechs (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120	Pentium 166 MMX	Pentium 166 MMX
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD
2-MByte-Grafikkarte	2-MByte-Grafikkarte	3Dfx-/PowerVR-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

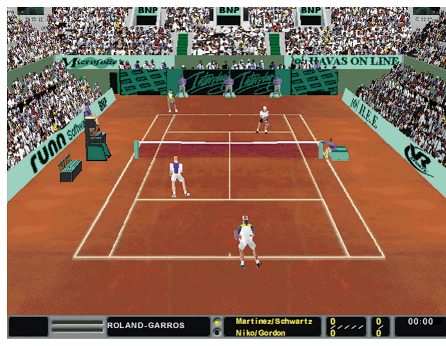
61% Spielspass

Für 3Dfx-Besitzer einen Blick wert.

Ballwechsel mit der French Connection

French Open Tennis 97

Ich hab' noch Sand im Schuh: Das staubigste Turnier im Grand-Slam-Zirkus führt Tennisprofis nach Paris.



Offizieller Untergrund, aber keine lizenzierten Spieler: No-Names quälen sich die Grundlinie entlang.

Heinrich Lehnhardt



Vorteil Sampras

Die Spielfiguren schweben Moonwalk-mäßig über die heiligen Dunstpartikel von Paris. Der Schiedsrichter brüllt in keifendem Unteroffizierston »Fehler!«, und die Grafik ist kein Schnukkelchen, in dessen Anblick man sich verliebt. Der Turniermodus ist lausig und die Spielfiguren sind Phantasie-Ausgeburten.

Als angenehme Überraschung entpuppt sich da die Steuerung. Die Knopfdrück/Loslaß-Masche beschert gute Kontrolle über die Schlagweite; der Ball ist energisch plazierbar. An eine gewisse Schwammigkeit beim Bewegen der eigenen Figur gewöhnt man sich halbwegs. Das dynamischere Pete Sampras 97 würde ich im Zweifelsfall aber eindeutig vorziehen.

Zu allem entschlossene Heroen wagen sich alljährlich auf den roten Sand von Roland Garros. Daß es sich dabei nicht um einen Badeort auf Mallorca, sondern um eine ruhmreiche Tennisanlage handelt, dürfte Sportinteressierten Naturen geläufig sein. Die langweiligste Lizenz der jüngeren Sportspiel-Geschichte beschert uns jedenfalls das enorme Vergnügen, bei **French Open Tennis 1997** auf offiziellem Untergrund zu wandeln. Wer schnellere Beläge bevorzugt, darf allerdings auch Gras- und Kunststoff-Plätze wählen.

Die Steuerung nutzt nur zwei Feuerknöpfe aus (Topspin und Slice). Um Lobs oder harte Schläge hinzukriegen, müssen Sie deshalb zusätzlich das Pad nach oben oder unten drücken. Je länger der Feuerknopf vor dem Loslassen gedrückt wurde, desto weiter fällt der Schlag aus. Eine Anzeige am unteren Bildrand informiert über die Kraft-Ansammlung; im Anfängermodus ist zudem ein Phantomball sichtbar, der beim Anvisieren bestimmter Ecken hilft.

Der Spielstand läßt sich auch mitten in einer Partie speichern. Erfolgreiche Rolandisten verdienen sich gar den Zutritt zum Future Court, wo zwei Extras den Schlagabtausch mit Sonderkräften würzen. **hl**

French Open 1997

Genre:	Tennis-Simulation	Hersteller:	VR Sports
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca.100 Mark	Festplatte:	40 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, per Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 120
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Nur halb gelungener Aufschlag-Versuch.

Auf dieser Seite war

Werbung



Voll der Treffer

Pro Pinball Timeshock

Auf der Suche nach Kristallfragmenten erleben Sie dank edler Grafik wahre Flipperwonnen.

Ende 1995 setzte Empires **Pro Pinball – The Web** dem Rangeln um die Führungsposition im Flippergenre ein jähes Ende. Die immens hohe Produktqualität ließ sogar verschmerzen, daß es nur eine Spielfläche gab, zumal die Engländer versprachen, in kurzen Abständen weitere Kreationen auf den Markt zu bringen. Pustekuchen! Eineinhalb Jahre dauerte es bis zur Fertigstellung von **Timeshock**, und wiederum fand gerade mal ein einziger Tisch den Weg auf die CD.

Schöne neue Flipperwelt

Bereits eine handelsübliche Grafikkarte mit 2 MByte Speicher läßt Sie das Geschehen in einer Auflösung von 1024 mal 768 Punkten bei 65.000 Farben bewundern, theoretisch ist auf 8-MByte-Boards sogar Truecolor bei 1600 mal 1200 Pixeln möglich. Gescrollt wird grundsätzlich nicht, die drei vom Vorgänger bestens bekannten Ansichten zeigen stets die gesamte Spielfläche schräg von oben. Hinzugekommen ist lediglich der klassische 2D-Modus, der sich ebenfalls auf einen Screen quetscht und deshalb ohne 21-Zoll-Monitor ziemlich sinnlos ist. Über 30 CD-Tracks der britischen Rockopas »Stiff Little Fingers« runden die durchwegs gelungene Präsentation ab.

Mit Geduld und Spucke

Empire verwendet zur Berechnung sämtlicher Ballbewegungen weit mehr Faktoren als die Konkurrenz. In Verbindung mit den hohen Auflösungen gleicht kein Balllauf dem anderen. Die damit erreichte Realitätsnähe erfreut den Könner und sorgt beim Neueinsteiger zunächst für leichte Frustration, da für ihn dicke Punkteboni ohne exaktes Timing ein Wunschtraum bleiben. Nach entsprechender Einarbeitungszeit ist für langanhaltende Motivation aber bestens gesorgt: Wie beim Automaten in der nächsten Kneipe hat man selbst nach zig Stunden noch einige Mühe, die Silberkugel halbwegs sicher unter Kontrolle zu halten. Profis erhalten schließlich Zugriff auf ein »Operator's Menue«. Neben allerlei Statistiken stehen diverse Manipulationsmöglichkeiten zur Verfügung. Nach 8, 16 oder 56 Stunden Spielzeit haben Sie in mehreren Stufen direkten Einfluß auf Ballzahl, Spezialmodi und viele andere Dinge. mg



Um den grünen Zeitreisekristall dreht sich die Story von Timeshock.



Ein Tischdetail in der Großaufnahme.


Michael Galuschka



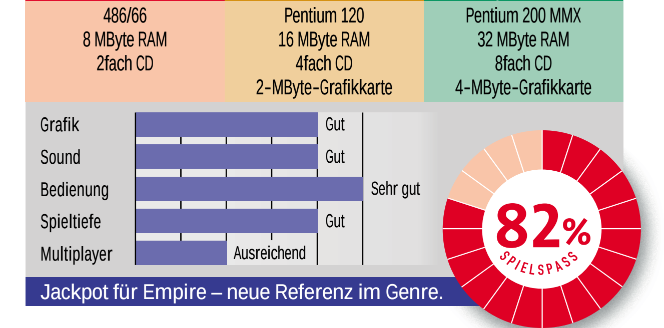
Der Star unter den Flippern

Hervorragende Ballphysik, photorealistische Grafik und das exzellente Layout machen Timeshock zur unumstrittenen Nummer eins aller Computerflipper.

Kaum zu glauben, wieviel und vor allem wie lange ein einziger Tisch Spaß machen kann. Bis man auf seiner abwechslungsreichen Zeitreise alle Boni entdeckt und Aufgaben gemeistert hat, dürfte längst der Nachfolger bei den Händlern stehen. Ankreiden kann ich Empire eigentlich nur den etwas übertriebenen Profianspruch. Während die Kollegen von 21st Century schon Einsteiger mit gewaltigen Punktzahlen überschütten, ist bei Timeshock bereits die erste Million ein hartes Stück Arbeit, an dem so mancher scheitern wird. Davon abgesehen ist die Jagd nach den Kristallteilen einer meiner persönlichen Favoriten des bisherigen Spielejahrgangs.

Pro Pinball – Timeshock

Genre:	Flipper	Hersteller:	Empire
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	DOS/Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	16 bis 170 MByte
Spieler:	Einer bis vier (nacheinander)		



Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 120	Pentium 200 MMX
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
	2-MByte-Grafikkarte	4-MByte-Grafikkarte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Ausreichend

82% SPIELSPASS

Jackpot für Empire – neue Referenz im Genre.

Heißes Eisen, faules Holz

Links LS 1998 Edition

Rechts vor links: Die neue Version einer großartigen Golfsimulation beschränkt sich auf konservative Tugendpflege.

Wenn das Gras so realistisch aussieht, daß Heuschnupfen-Kandidaten ein leichtes Ziepen in der Nase verspüren, dann kann sich eigentlich nur **Links LS** auf dem Monitor breitmachen. Die bildschöne Truecolor-Grafik ist nicht der einzige Reiz dieser Referenz-Golfsimulation. Akkurate Ballphysik und solide Steuerung überzeugen auch gestrenge Grünbegeher. Irgendwie wenig verwunderlich; schließlich steckt historisches Know-how in diesem Produkt: Access Software begeisterte schon Mitte der 80er Jahre mit **Leader Board** die Sportspieler auf dem C 64.

Zur Bilanzverbesserung hat man sich anscheinend die Update-Masche von EA Sports abgeguckt: Nimm' ein bewährtes Spiel, klatsch' ein paar Verbesserungen dazu - fertig ist eine »neue« Jahresfassung. Die **Links LS 1998 Edition** bietet folgerichtig keine epochalen Änderungen bei Steuerung oder Spielablauf. Gegolft wird mit der bewährten Mischung aus Strategie (»Welche Technik bringt mich am besten aus dem Rough raus?«) und Geschick – durch wohlgetimtes Klicken legt man Stärke und Effet des Schlags fest.

Schnellere Schönheit

An Neuerungen bietet die 1998 Edition einen vierten Golfplatz (Kapalua Bay), zwei weitere digitalisierte Figuren (das macht insgesamt sechs; inklusive Promi Arnold Palmer) und zwei frische, Team-orientierte Spielmodi (»Scramble« und »Alternate Shot«). Wem ohne Geldrangliste die rechte Motivation fehlt, der darf sich in eine Turnierserie stürzen. Online-Fans freuen sich über die Internet-Anbindung für bis zu acht Spieler. Sehr angenehm: Da der nächste 3D-Abschlagpunkt bereits berechnet wird, während Sie noch den Flug des Bällchens betrachten, sind die Wartepausen spürbar kürzer geworden. hl

Neu bei der 1998er Edition: Sie können die zusätzlichen Kamera-Windows auch außerhalb des Hauptbildschirms gruppieren. Außerdem sind die auf den nächsten Schlag wartenden Mitgolfer jetzt sichtbar.



Der etwas trocken präsentierte Turniermodus läßt Sie in der Geldrangliste nach oben klettern.

Heinrich Lehnhardt



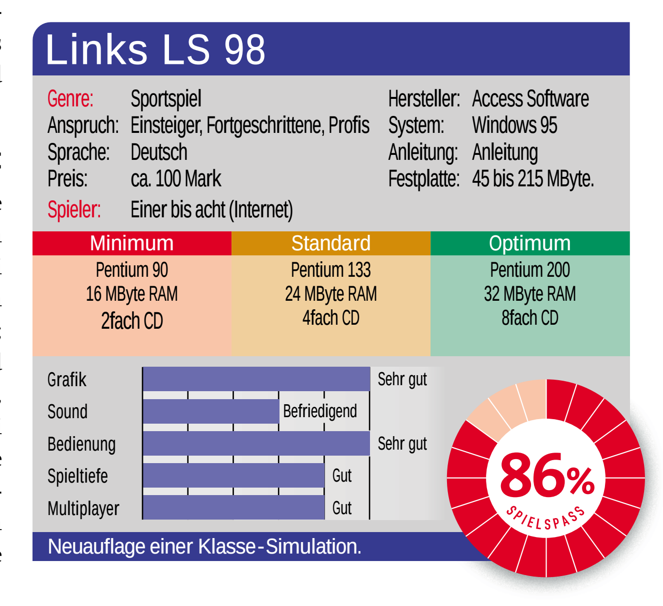
Vorsicht, getarnter Update!

Wer hinter der schönen Schachtel mit dem großen Preisschild die nächste Links-Generation vermutet, wird ein wenig enttäuscht. Alle Verbesserungen der 1998 Edition sind nett und sinnvoll – gegen schnelleren Grafikaufbau, Internet-Anbindung und Turniermodus hat keiner was einzuwenden.

Des Golfers Kern blieb aber unangetastet. Bei Grafik und Steuerung gibt es keinerlei signifikante Steigerungen. Doch wer die Vorjahresversion nicht hat, darf bedenkenlos zuschlagen. Keine Golf-Simulation zeigt schönere Grafik der Betörungsstufe »Frühling auf Hawaii«; die Steuerung ist routiniert und ausgefeilt. Mit insgesamt vier Kursen und zahlreichen Spielvarianten (Online, Computergegner, Turnier, Recorded Player) beschert Links LS 98 langen Spielspaß.



asserspiegelungen und animierte Fähnchen gehön zu den eher subtilen grafischen Verbesserungen.



Links LS 98

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Access Software
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Anleitung
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	45 bis 215 MByte.
Spieler:	Einer bis acht (Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM	24 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

86% Spielspass

Neuauflage einer Klasse-Simulation.

Auf dieser Seite war

Werbung

Auf dieser Seite war

Werbung

Simulationen

Michael Schnelle



Geht es Ihnen manchmal auch so? Sie sehen etwas völlig Unbekanntes, das Ihnen dennoch merkwürdig vertraut vorkommt? Von solchen Déjà-vu-Erlebnissen werden wir Simulationsspieler in letzter Zeit immer häufiger heimgesucht. Früher konnte man die einzelnen Programme mühelos anhand grafischer oder spielerischer Eigenheiten bestimmten Herstellern zuordnen, doch allmählich scheint vieles zu einem Einheitsbrei zu verschmelzen. Umso gespannter warte ich auf das bereits mehrfach verschobene **Falcon 4.0**. Vielleicht versuchen deshalb einige Firmen schon im Vorfeld von sich reden zu machen. In diesem Licht wirkt der bis vor kurzem (sogar vor Gericht) ausgetragene Streit zwischen Novalogic und Interactive Magic um die Verwertungsrechte von Informationsmaterial und Codenamen der **F-22** für jede Seite profitabel. Schließlich stellt er doch publikumswirksam beide Simulationen ins Rampenlicht und läßt Mitbewerber DID mit ihrem Spiel zur gleichen Thematik geschickt außen vor.
Uns Spielern sollten solche marketingtechnischen Winkelzüge egal sein – solange sich die Programme nicht nur durch die Verpackung unterscheiden.



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Comanche 3	Flugsimulation	-	89%
2	Mechwarrior 2	Mech-Spiel	-	86%
3	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	85%
4	Schleichfahrt	U-Boot-Sim.	-	84%
5	Hind	Flugsimulation	-	84%
6	Eurofighter 2000	Flugsimulation	-	83%
7	Interstate '76	Simulation	NEU	83%
8	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
9	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
10	Apache Longbow	Flugsimulation	-	81%
11	Earthsiege 2	Mech-Spiel	-	81%
12	Mechwarrior: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
13	US Navy Fighters 97	Flugsimulation	-	80%
14	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
15	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	NEU	78%
16	X-Wing vs. TIE-Fighter	Weltraumspiel	-	78%
17	Silent Hunter	U-Boot-Sim.	-	77%
18	F-22 Lightning 2	Flugsimulation	-	77%
19	688(I) Hunter/Killer	U-Boot-Sim.	NEU	76%
20	Silent Thunder	Flugsimulation	-	75%

Die 20 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Der Flug des Falken

F-16 Fighting Falcon



Digital Integration verleiht dem Falcon neue Flügel. Von seinem englischen Horst aus setzt er zum Sturzflug auf Ihren PC an.

Michael Schnelle



Mick an Tower:

»Ich komme jetzt rein, allerdings ruckelt auf meinem Display die Landschaftsdarstellung. Erwarte Anweisungen.« Tower an Mick: »Schalt doch einfach die Details oder die Entfernung der dargestellten Umgebung runter.«

Ein Falke für alle Fälle

Mit diesem guten Ratschlag werden auch Pentium-200-MMX-Besitzer leben müssen. Dafür wird spielerisch einiges geboten. Die Missionen sind zahlreich, die Gegner knackig schwer und der Komplexitätsgrad hoch. Vor allem der richtige Umgang mit den Waffensystemen will erstmal gelernt werden. Manchmal hätte ich mir ein etwas ausführlicheres Handbuch gewünscht. Die knapp 100 Seiten reichen bei weitem nicht aus, um alle Fragen zu beantworten. Wer aber weiß, wonach er sucht, wird (wenn auch extrem knapp) informiert.

Und da die deutsche Lokalisierung rundum gelungen ist, werde ich mir die Wartezeit auf Spectrum Holobytes Falcon 4.0 mit F-16 Fighting Falcon angenehm vertreiben.

Das Softwarehaus Digital Integration gehört zu den renommiertesten Flugsimulations-Herstellern. Seit Jahren bringen die Engländer extrem realitätsnahe Programme unters Fliegervolk. **Tornado**, **Apache Longbow** und **Hind** widmen sich vornehmlich dem bodennahen Luftkampf. Allerdings war gerade der Hubschraubersimulation um den russischen Klotzkopter trotz spielerischer Brillanz kein großer finanzieller Erfolg beschieden. Deshalb gingen die Entwickler nun wieder auf Nummer Sicher und reaktivierten für **F-16 Fighting Falcon** das am meisten versoftete amerikanische Kampfflugzeug.

Knall auf Fall

Wie von Digital Integrations gewohnt, stehen Ihnen drei verschiedene Fluggebiete zur Auswahl. Zypern und Korea sind Kennern der Vorgängerprogramme noch bestens vertraut. Neu hinzugekommen ist lediglich der Mittlere Osten mit Schwerpunkt Israel. Überall erwarten Sie eine 20 Missionen lange Kampagne (wobei die einzelnen Aufträge locker miteinander verknüpft sind) oder zehn voneinander unabhängige Einzeleinsätze.

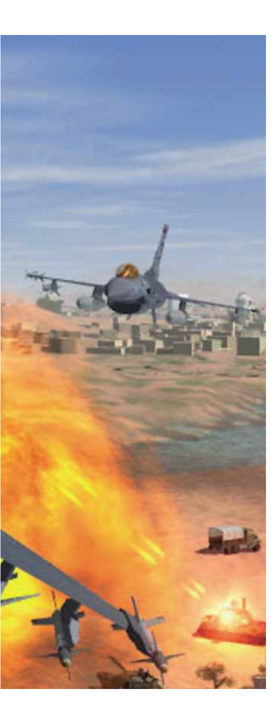
Auch beim Missionsdesign werden Sie keinerlei Überraschungen erleben. Mal muß eine Brücke zerstört, dann wieder eine Landebahn für den Flugverkehr untauglich gemacht werden. Erste Unterschiede zu den Vorgängern werden jedoch spätestens bei der Kampftaktik deutlich. Da eine F-16 nun mal erheblich schneller und höher fliegt als ein Hubschrauber oder das »Warzenschwein«, werden zur Flurbereinigung hauptsächlich Bomben eingesetzt. Neben den finanziellen Vorteilen (heutzutage müssen auch Militärs rechnen) überwiegen vor allem die zerstörerischen Aspekte. Mittlerweile sind Bomben nicht viel weniger zielgenau als Raketen, verursachen aber deutlich mehr Verwüstung. Der gravierende Nachteil dabei ist die erheblich aufwendigere Vorbereitungsphase des Piloten. Zielsuchende Raketen



Unser Mann im Cockpit.



Apache Longbow-Veteranen erkennen die verschiedenen Multifunktionsdisplays sofort wieder.



kann man aus fast jeder beliebigen Position abschießen. Für einen erfolgreichen Bombenteppich müssen Flughöhe und Flugzeuglage trotz Computerunterstützung genau stimmen.

Lesen bildet

Ein großer Teil des Handbuchs widmet sich der ausführlichen Beschreibung erfolgreicher Angriffstaktiken. Die ersten paar Stunden werden Sie deshalb weniger in der Luft, dafür um so mehr beim Studium der einzelnen HUD-Modi und der dazugehörigen Anzeigen verbringen. Lohn der Mühen sind aber nicht nur ausreichende Kenntnisse über LANTIRN-FLIR-Lasererfassungssysteme oder sehr komplexe TOSS-Bombing-Attacken, sondern auch ein tiefgreifendes Verständnis dessen, was sich auf dem Monitor vor Ihnen abspielt. Dagegen ist die rein fliegerische Handhabung der F-16 fast schon ein Kinderspiel. Anders als bei den neuen ATF-Fliegern, wie der F-22, hilft bei der Steuerung zwar kein Computer, dafür ist die simulierte Flugphysik recht gutmütig. Allerdings neigt der Vogel zum Abkippen über die Längsachse – eine lästige Eigenheit, die er übrigens, wie man hört, mit seinem realen Vorbild teilt.



Starts in Geschwaderformation verlangen einiges an Übung.



Gerenderte Zwischensequenzen stimmen auf die Missionen der Kampagnen ein.

Alle zusammen - jeder für sich

Eine der Stärken der DI-Simulationen war bislang die Einbeziehung vom Spieler unabhängig agierender Verbände. Diese waren ein Bestandteil des von den Engländern propagierten »Electronic Battlefield«. Letztlich sollten alle ihre Programme in Kombination miteinander gespielt werden können. Erstmals realisiert wurde diese Kooperation bei **Apache Longbow** und **Hind**, die sich im Mehrspielermodus miteinander verbinden lassen. Für **Fighting Falcon** war ähnliches beabsichtigt, allerdings mußte dieser interessante Ansatz aber doch wieder verworfen werden. Denn längere Kämpfe zwischen einem Hubschrauber und einem Jet sind nicht nur äußerst unwahrscheinlich, sondern zutiefst unfair. Für den bereits geplanten Nachfolger (eine F-18-Simulation) werden allerdings Verbindungsmöglichkeiten zu **F-16 Fighting Falcon** bestehen. Für diesmal müssen sich Multiplayer-Fans mit Modem- und Netzwerkoption für bis zu 16 Piloten zufriedengeben. Dafür wird bei »Capture the Flag« entweder gegeneinander oder in Teams gespielt. Zu zweit lassen sich Einzelmissionen als Wingleader und Flügelmann absolvieren. Grafisch wurde die unspektakuläre Hind-Engine mit einer Handvoll Texturen mehr versehen. Ansonsten wirken sowohl die Flugzeug- als auch die Landschaftsdarstellung unter Super VGA sehr konventionell. Hügel leiden immer noch unter dem »Pyramideneffekt« und Straßen und Flüsse »knicken« schon mal geradlinig ab. Am reizvollsten sind die israelischen Gebirgsschluchten. Dafür hört man Missionsbriefings in gutem Deutsch, während die Funkmeldungen realistischerweise in nuscheligem Englisch ertönen. mic



Genau wie die echte F-16 ist die Grafik schon ein wenig betagt. Für volles Spieltempo erfordert sie trotzdem einen Pentium 200.



Eine Sidewinder und ein Gegner weniger.



Freund oder Feind? - Alles immer nur eine Frage des Blickwinkels.

F-16 Fighting Falcon

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Digital Integration
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	30 bis 100 MByte
Spieler:	Einer, bis zwei ((Null-)Modem), bis 16 (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486 DX2/66 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte 6fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

78% Spielspass

Optisch bieder, spielerisch anspruchsvoll.

Auf dieser Seite war

Werbung

Lautlos in der Tiefe

688(I) Hunter Killer



Atom-U-Boote schleichen auch heute noch rund um den Globus. Die Simulationsexperten von »Jane's« laden Sie zu einer Spritztour in einem der lautlosen Jäger ein.

Die F-16 unter den U-Booten ist mit Sicherheit die Baureihe 688. Unter der Sammelbezeichnung Los-Angeles-Klasse wurde der erste Pott bereits 1976 in Dienst gestellt. Mittlerweile schippern 62 der submarinen Jäger durch die Meere. Just zu dem Zeitpunkt, wo die Baureihe ausläuft, erweitert Electronics Arts unter dem »Jane's«-Label ihr Simulationsprogramm um ein Seekriegsspiel. In dessen Mittelpunkt steht das U-Boot 688(I) Hunter Killer.

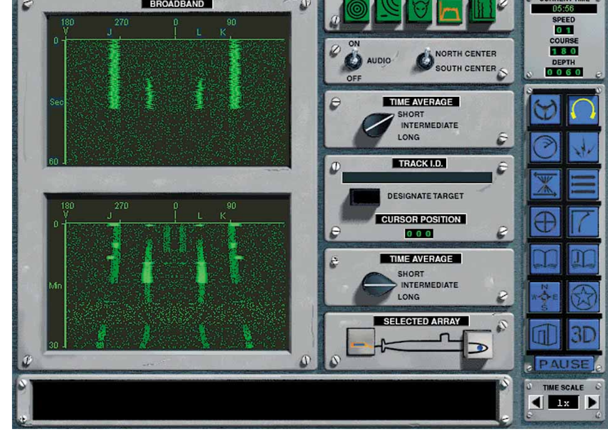
In 15 Missionen um die Welt

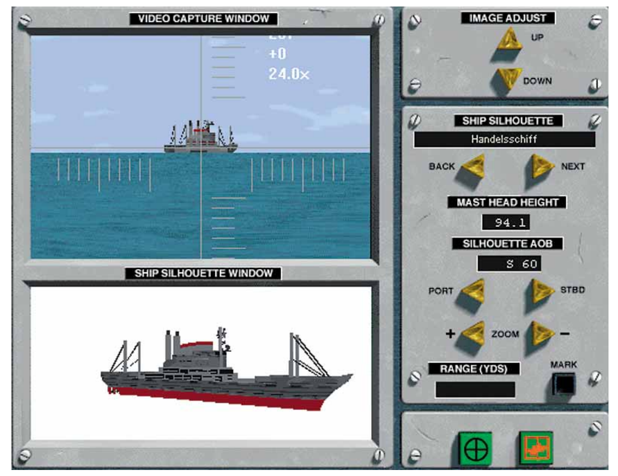
Wenn Sie zum ersten Mal aus dem digitalen Hafen auslaufen, werden Sie sich allmählich der Verantwortung bewußt, die man Ihnen übertragen hat. Denn schließlich kostet das Hightech-Wunder aus General Dynamics »Electric Boat Division« lächerliche 844 Millionen Dollar. Außerdem ist es nicht nur mit Mark-48-Torpedos bestückt, sondern auch mit Harpoon- und Tomahawk-Raketen. Damit wird es zur mobilen Abschußrampe gegen fast jede Art von See- und Landzielen. Die Funktionstüchtigkeit des Waffenarsenals können Sie im Rahmen einer 15 Missionen langen Kampagne auch gleich unter Beweis stellen. Ihr Weg führt Sie von den Gewässern Kubas über Kolumbien, Iran und Libyen bis weit hinein in russisches Territorium.

Stumme Signale

Doch bevor Sie sich den Härten des U-Bootfahrer-Alltags stellen, sollten Sie sich in zehn Trainingseinsätzen mit den zwölf Stationen an Bord vertraut machen. Kernpunkt ist der Sonarraum. Grundsätzlich unterscheidet man zwischen dem am Bug montierten Kugelsonar und einer rund 900 Meter langen Schleppantenne, die komplett mit Hydrophonen ausgestattet ist. Alle Signale werden von diesen Sensoren aufgezeichnet und auf verschiedenen Displays angezeigt. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, die erfaßten Kontakte richtig aufzuschlüsseln. Aus den daraus ermittelten Daten errechnen Sie durch grafische Interpolation die Feuerleitlösung, welche den Waffen Informationen zu Kurs, Richtung und Geschwindigkeit des Ziels zuweist. Befinden Sie sich nahe genug an der Wasseroberfläche und handelt es sich um ein Schiff oder Landziel, lassen sich diese Werte auch mittels Radar oder optisch über das im Periskop eingebaute Stadimeter überprüfen. Das ist genauso kniffelig wie es sich anhört. Doch zum Glück greifen Ihnen jederzeit computergesteuerte Experten auf Wunsch unter die Arme und bestimmen sämtliche zum Abschuß benötigten Parameter auch automatisch.


Fünf verschiedene Wasserfalldisplays machen Sonartechniker-Wünsche wahr.

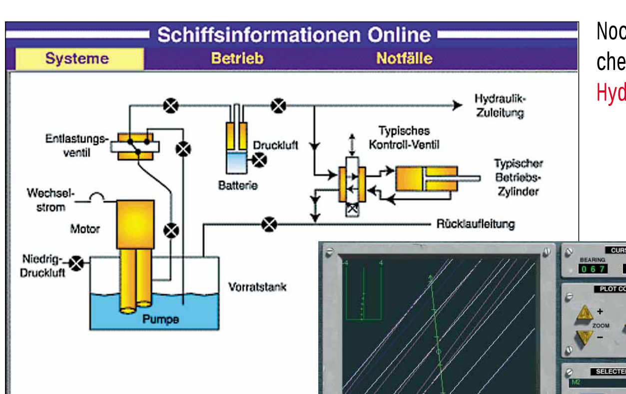




Manche Ziele werden auf althergebrachte Art mit dem Stadimeter erfaßt.



Die Missionsziele erläutert diese Dame von »Jane's«.



Noch irgendwelche Fragen zur Hydraulik?

Nur nicht verwirren lassen. Mit ein wenig Übung erstellen Sie Ihre eigenen Feuerleitlösungen.

Als Belohnung erhalten Sie für jedes zerstörte Einsatzziel Punkte, die Sie nach dem Einsatz im Hafen gegen verbessertes Equipment eintauschen. Liegen Ihnen Zielerfassung und -vernichtung gar nicht, investieren Sie das Guthaben besser in die Schulung Ihres Personals. Dadurch verkürzen sich vor allem die Reaktionszeiten der digitalen Helfer dramatisch.

Schichtarbeit

Um aber überhaupt in Reichweite potentieller Opfer zu gelangen, müssen Sie sich mit den Gegebenheiten des Wassers auseinandersetzen. Innerhalb zweier thermischer Schichten bilden sich Grenzbereiche, die Schallwellen reflektieren. Das macht sie zu einem beliebten Hilfsmittel, um U-Boote vor Gegnern zu tarnen. In 688(I) Hunter Killer wurden echte topographische Daten von Satelliten übernommen. Je nach durchfahrener Position verändern sich Wassertiefe und Temperatur, weshalb Sie von Zeit zu Zeit das Schallprofil mittels einer Sonde neu ermitteln müssen. Insgesamt ist einiges an Übung erforderlich, bis Sie Ihr Boot sicher durch Minenfelder steuern oder ein SEAL-Team vor feindlichen Küsten absetzen. Sobald Sie einen Teilabschnitt der Mission erfolgreich absolviert haben, holen sie sich vom Hauptquartier neue Order.

Äußerst unrealistisch, aber extrem nützlich ist die 3D-Perspektive. Damit können Sie nicht nur Torpedos beobachten, sondern auch über eine Drahtfernsteuerung Korrekturen vornehmen. Allerdings ist die Außenansicht nicht sehr detailliert und ruckelt auf kleineren Pentiums.

Mit Rat und Tat steht Ihnen das ausführliche deutsche Handbuch zur Seite. Vor allem die beiden Tutorials beantworten so ziemlich jede Frage, die den Profi zu Beginn quält. Einsteiger und Fortgeschrittene werden aber dennoch nicht so leicht Zugang zum Programm finden. Erschwerend kommt hinzu, daß die meisten Grafiken nur in Englisch betitelt und wichtige Infos kreuz und quer über Manual und Programm verteilt sind. Dafür wird der Einstieg in den Mehrspielermodus via Modem und Netzwerk für bis zu acht Teilnehmer detailliert erläutert. Und wer mag, kann die bestehenden Einsätze verändern oder ganz neue aushecken. mic

Michael Schnelle



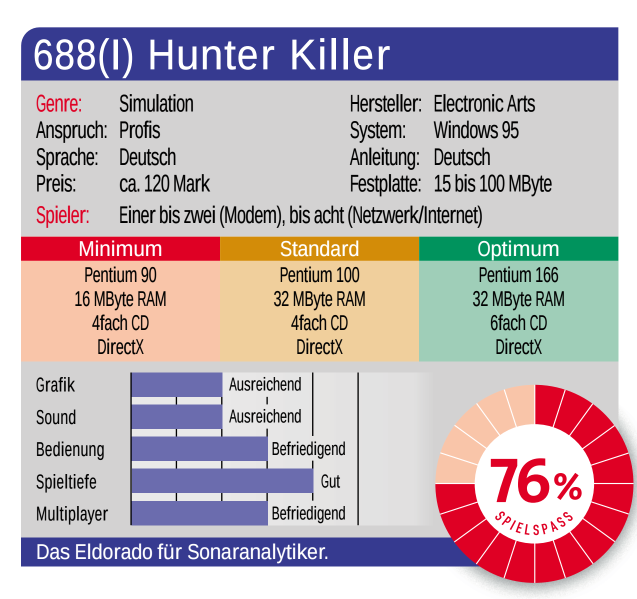
Spannend bis zum letzten Torpedo

Mann, ist das komplex. Die ersten Stunden verbrachte ich mehr mit dem Handbuchstudium als vor dem Monitor. Selbst mit einiger Erfahrung verwandter Programme wie Sierras Fast Attack oder Seawolf aus dem Hause Electronic Arts war eine Einarbeitungszeit von rund zwei Tagen nötig, bis ich mit den bunten Symbolen auf dem Screen etwas anfangen konnte.

Dann beginnt es aber richtig Spaß zu machen! Glücklicherweise haben sich die Designer nicht auf Standardmissionen verlassen. So wollen Spezialeinheiten abgesetzt werden, die im nächsten Auftrag an der gleichen Stelle warten. Ein anderes Mal müssen Sie sich einem verminten Hafenbecken nähern, unter Ausnutzung bestehender Wasserstraßen. Schade nur, daß bei der Lokalisierung ein wenig geschlampt wurde, so daß Meldungen mal auf deutsch und mal auf englisch ertönen.



Ein waschechtes Traumschiff (oder ist es das »Loveboat«?) bekommt man auch nicht alle Tage vor's Periskop.



688(I) Hunter Killer

Genre:	Simulation	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 120 Mark	Festplatte:	15 bis 100 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk/Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 100	Pentium 166
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	6fach CD
DirectX	DirectX	DirectX

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

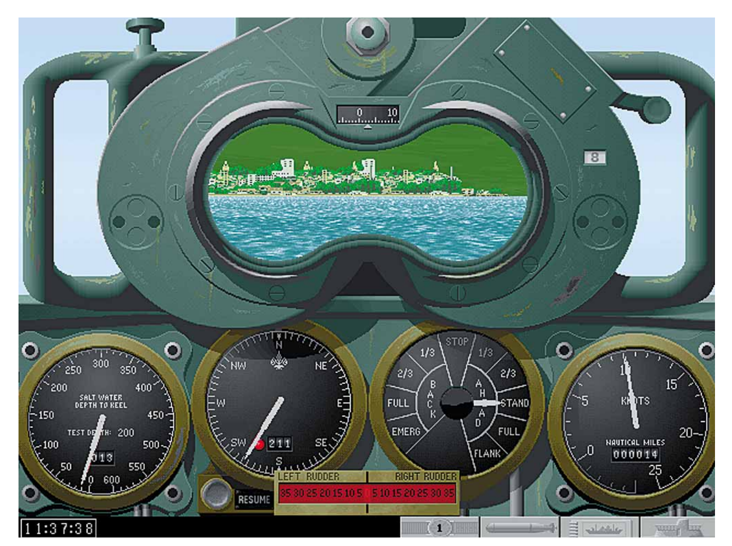
76% Spielspass

Das Eldorado für Sonaranalytiker.

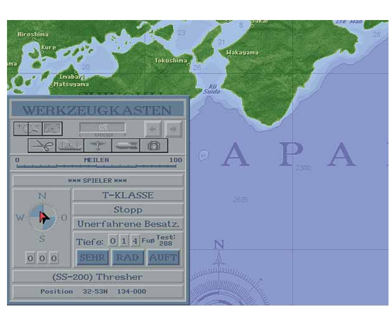
Wasserspiele

Silent Hunter Patrol Disk 2

SSI schickt Sie nach Vietnam. Aber nicht als GI, sondern als Captain eines U-Bootes im Zweiten Weltkrieg.


Durch's Periskop betrachtet, sehen die neuen Szenarien genauso wie die alten aus.

Der U-Boot-Simulation Silent Hunter konnte der Zahn der Zeit bislang nicht allzuviel anhaben. Seit dem Erscheinen im Frühjahr 1996 erfreut sich das Spiel um amerikanische Tauchröhren im zweiten Weltkrieg einer treuen Fangemeinde. Kein Wunder, daß SSI bereits die zweite Missions-CD auf Schleichfahrt in die PCs schickt.


Mit dem Editor können Sie auch die Wetterbedingungen nach Ihren Vorlieben gestalten.

Unter dem Meer

Wie schon das erste Erweiterungsset stellt auch die Patrol Disk 2 zwei neue Patrouillengebiete zur Verfügung. Hong Kong und Vietnam waren zwar nicht unbedingt die Hauptschauplätze im Pazifik-Krieg, das heißt aber nicht, daß Sie hier keine Gegner antreffen – Sie müssen sie nur finden. Weniger geduldige Naturen springen in einem der fünfzehn neuen Szenarien gleich mitten in ein Seegefecht.

Selbst ist der Mann

Allein mit der Ausweitung des Aktionsgebietes wollten es die Designer von SSI diesmal nicht bewenden lassen. Stattdessen liefern Sie einen Editor für hausgemachte Gefechte mit. Also können Sie endlich Ihrer Phantasie freien Lauf lassen und Ihre Gegner nach eigenem Gusto auswählen. Damit nicht genug: Per Mausklick machen Sie aus spiegelglatter Meeresoberfläche eine brodelnde See, setzen mit einer steifen Brise nach und überlassen ein unerfahrenes Team Wind und Wellen. Oder wie wär's mit einer thermischen Grenzschicht im Wasser, bei, sagen wir mal, 300 Fuß Tiefe? Alles kein Problem und ohne eigene Programmierkenntnisse machbar. Selbstverständlich lassen sich mit dem Editor auch sämtliche mitgelieferten Szenarien und die des Originalprogramms verändern. Ein aktueller Patch zur Fehlerbereinigung rundet das Paket ab. mic

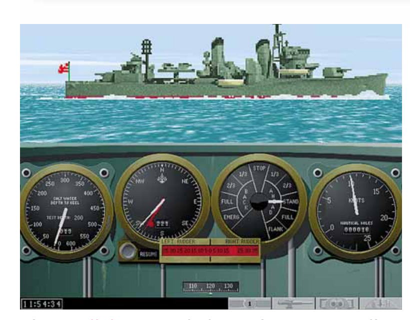
Michael Schnelle



Für Tüftler genau das Richtige

Im ersten Moment war ich von der Patrol Disk 2 schon etwas enttäuscht. Nur zwei Patrouillengebiete und 15 Szenarien sind doch etwas weniger, als man von den Erweiterungs-CDs anderer SSI-Spiele gewohnt ist.

Mit dem Editor bringen die Amerikaner aber ein sehr effektives und leicht zu handhabendes Werkzeug unter die Fans, womit das Erstellen neuer Seeschlachten zum reinen Kinderspiel wird. Ich bin mir sicher, daß einige Enthusiasten dieses Tool schnell für sich entdecken und die einschlägigen Foren mit neuen Szenarien versorgen werden. Gehören Sie zu diesen selbstlosen Tüftlern, dann ist die Patrol Disk 2 genau das Richtige. Sind Sie lieber Konsument als Produzent, sollten Sie die Ergebnisse der Bastler abwarten.


Diesen dicken Pott haben wir uns per Editor selbst vor die Nase gesetzt.

Silent Hunter Patrol Disk 2

Genre:	Zusatz-CD	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	10 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486 DX/33	486 DX2/66	Pentium 90
8 MByte	8 MByte	16 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

75% Spielspass

Durch den Editor lohnenswert.

Von Jägern und Raptoren

iF-22

Erst im März dieses Jahres feierte die F-22 ihre offizielle Vorstellung. Auf Ihrem PC hebt sie jetzt schon ab.



Die Cockpitgestaltung ist vorbildlich geraten. Per Mausklick können sie jeden Schalter betätigen oder Gegner sofort ins Visier nehmen.

Die F-22 ist der ganze Stolz der US-Luftwaffe. Als Nachfolger des betagten F-15 Strike Eagle soll sie ab 2004 in den Hangars der amerikanischen Streitkräfte zum Abflug bereitstehen. Als Jäger-Bomber mit Tarnkappeneigenschaften steht sie derzeit auch im Mittelpunkt des Interesses diverser Flugsimulationshersteller. Aber während die Konkurrenz von DID und Novalogic noch an ihren Versionen der Raptor (wie mittlerweile der offizielle Codename lautet) werkelt, füllt Interactive Magic bereits die Händlerregale mit **iF-22**.

Cockpit zum Anfassen

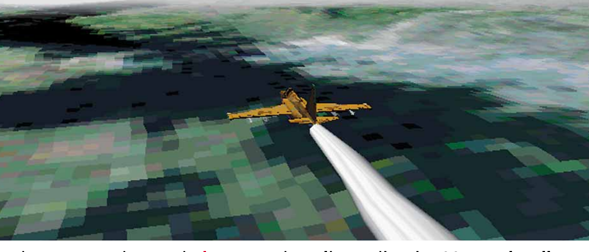
Innovation ist bei Flugsimulationen leider selten. Zwar werden Präsentation und Modellierung der Flugphysik immer besser, ansonsten hat sich aber schon seit geraumer Zeit sehr wenig getan. »Der richtige Zeitpunkt für ein wenig frischen Wind«, muß iMagic-Boss »Wild« Bill Stealey gedacht haben, als er die Idee zum ersten reinen Inhouse-Project seiner Firma hatte. Und so verfolgten er und sein Design-Team das ehrgeizige Ziel, vor allem die komplexe Bedienung gehörig zu vereinfachen. Erste Ansätze gab es zwar schon 1991 in DIDs **Eurofighter 2000**, doch das komplett interaktive Cockpit feiert erst jetzt Premiere. Mit der Maus können Sie jeden Knopf, den Sie auf dem Bildschirm sehen, direkt bedienen. Taucht ein gegnerisches Flugzeug auf dem Radarschirm auf, weisen Sie es auf die gleiche Art und Weise per Knopfdruck ihrem Zielcomputer zu. Weitere Vereinfachungen der komplexen Feinderfassung ergeben sich aus den neuen Fähigkeiten der echten F-22. Zu jedem angepeilten Objekt ermittelt die bordinterne Elektronik sämtliche Daten wie Geschwindigkeit, Richtung und Bautyp. Daneben erstellt der schlaue Rechner online eine Liste potentieller Bedrohungen, so daß Sie nach einem Abschuß nicht lange nach neuen Gegnern suchen müssen. Das mag im echten Leben utopisch klingen und noch nicht vollständig erprobt sein, virtuell funktioniert es schon prima. Mit diesen Hightech-Vorteilen stürzen Sie sich in einen



Die fotorealistische Landschaft wirkt auf dem Standbild sehr schick. In Bewegung macht sich die fehlende Perspektivenkorrektur (auch mit Beschleunigerkarten) unangenehm bemerkbar.



Die Übersichtskarte gibt zwischen den Einsätzen Aufschluß über den aktuellen Frontverlauf.

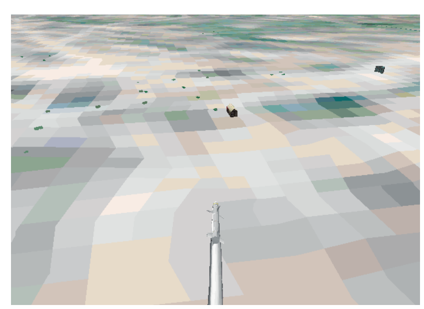


Jede Menge Fahr- und Flugzeuge bevölkern die »iF-22«-Welt. Allerdings sehen sie aus, als wären sie einfach hineingeklebt worden.

von zwei Feldzügen. Als wackerer US-Pilot mischen Sie sich in den eskalierten Jugoslawien-Konflikt über Bosnien ein, oder Sie stellen sich einer russischen Invasion der Ukraine. Vor dem Start bekommen sie einen detaillierten Bericht über geplante Aktivitäten von Freund und Feind, und wo diese genau stattfinden werden. Danach richtet sich auch die Auswahl ihres nächsten Auftrags. Entscheiden Sie sich dafür, ein Bombergeschwader bis tief ins Feindesland zu eskortieren, oder ziehen Sie lieber eine gemütliche Patrouille vor? Davon, und natürlich von Ihrer Abschußquote, hängt letztlich der Erfolg der gesamten Kampagne ab.

Grobe Landflecken

Einmal in der Luft, empfängt Sie eine hübsche Landschaftsgrafik, die komplett aus echten Satellitendaten errechnet wurde. In großer Flughöhe wirkt alles sehr fotorealistisch, während beim Näherkommen Berge aufklappen und Pixelflecken den schönen Effekt allmählich zerstören. Nur Besitzer von Beschleunigerkarten bleiben dank Texturenfilterung davon verschont (vor allem wenn ein 3Dfx-Prozessor beteiligt ist). Alle Technik bewahrt Sie aber nicht vor den wie ausgeschnitten und eingeklebt anmutenden Objekten, Fliegern und Rollbahnen. Teilweise stimmt der Blickwinkel nicht ganz und die ganze Zeit wabert der Boden mangels Perspektivenkorrektur.



Eine Rakete sucht sich den Weg zu ihrem Ziel.

Passabler Multiplayer-Modus

Dafür sorgen mehrere Multiplayer-Modi für Abwechslung. Egal, ob sie lieber zu zweit via Modem heiße Duelle austragen oder im Netzwerk mit bis zu sieben Gleichgesinnten um die Basis des anderen Teams kämpfen – Menschen sind doch die spaßigeren Gegner. Besonders spannend wird es, wenn sich vier Staffelkameraden an eine Einzelmission wagen.

Für unseren Test lag uns die englische Verkaufsversion vor. Leider war diese Fassung noch nicht frei von kleineren Fehlern. Wir empfehlen deshalb, auf einen Patch oder die geplante (hoffentlich bereinigte) deutsche Version zu warten. mic

Michael Schnelle



Viel Licht, viel Schatten

Hurra, Hurra, der iMagic-Flieger ist endlich da. Als Fan der alten Microprose-Flugsimulatoren habe ich gespannt auf dieses Spiel gewartet. Wenn »Wild« Bill Stealey hinter einem Projekt stand, konnte man sich bislang auf gute Spielbarkeit verlassen. Aber diesesmal muß Bill wohl ein wenig geschlafen haben. Die Entwickler scheinen sich zu sehr mit der »Demon 1«-Engine, die das fotorealistische Terrain ermöglicht, beschäftigt zu haben. Es ist schon merkwürdig, wenn ich auf einem Eskortenflug meine Schützlinge ignorieren kann, mich dafür auf Mig-Jagd begebe und bei der Abschlußbesprechung auch noch einen Orden kassiere. Komischerweise macht iF-22 trotz alledem eine Menge Spaß. Der Feldzug ist spannend und das interaktive Cockpit eine sehr gute Idee. Wenn Ihnen Komfort über Realismus geht, ist iF-22 sicherlich einen Testflug wert.



Mit Beschleunigerkarten (hier die 3Dfx-Version) verschwinden die erdnahen Pixel.

iF-22

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	10 bis 800 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
Direct X	Direct X	3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

71% Spielspass

Hui und Pfui halten sich die Waage.

Auf dieser Seite war

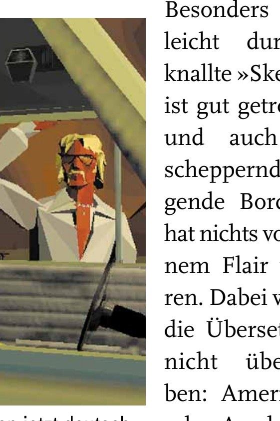
Werbung



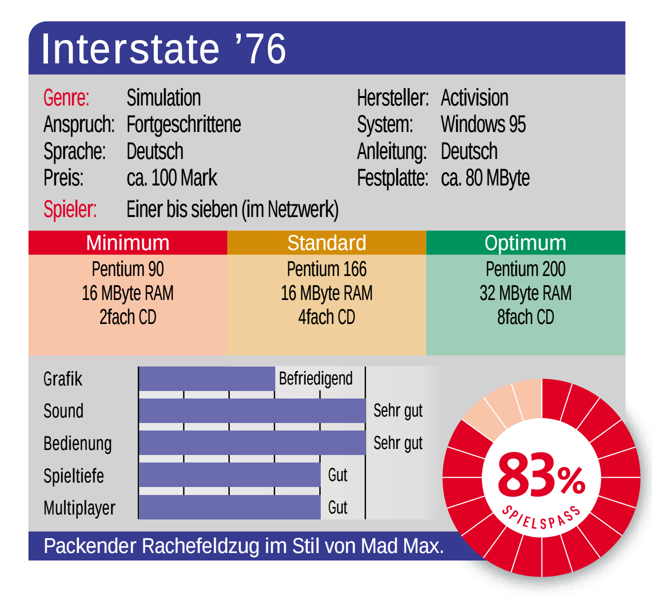
Interstate '76

Deutsche Asphaltcowboys freuen sich: Interstate '76 wurde übersetzt.

Vor wenigen Monaten setzte Interstate '76 Actionfreunde hinter das Lenkrad schwerbewaffneter Ami-Straßenkreuzer. Die deutsche Ausgabe ist rundum gelungen, die Charaktere wurden ideal synchronisiert. Besonders der leicht durchgeknallte »Skeeter« ist gut getroffen, und auch der scheppernd klingende Bordfunk hat nichts von seinem Flair verloren. Dabei wurde die Übersetzung nicht übertrieben: Amerikanische Ausdrücke, die auch hierzulande längst gang und gäbe sind (»cool, Mann!«), blieben erhalten – »Kalt, Mensch!« klänge auch etwas merkwürdig. Die Texte auf den Landkarten wurden ebenfalls eingedeutscht, so daß niemand jenseits der Piste steckenbleibt. Lediglich einige kleine Stilblüten haben sich eingeschlichen – was etwa sind »Selbstjustizler«? md



Die drei Helden sprechen jetzt deutsch - trotz stilbedingt fehlender Mundwerke.



Interstate '76

Genre:	Simulation	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 80 MByte
Spieler:	Einer bis sieben (im Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

83% Spielspass

Packender Rachefeldzug im Stil von Mad Max.

Adventures

Martin Deppe



Fällt Ihnen an meiner Top-20-Liste der besten Adventures und Rollenspiele etwas auf? Richtig – da fehlen die klassischen Highlights wie **Monkey Island 2** oder das putzige **Day of the Tentacle**. Besonders der Herr mit Hut, Peitsche und Dreitagebart – **Indiana Jones** – wäre bei mir ganz oben gelandet. Doch eben das ist das Problem: Seine spannende Suche nach dem verschollenen Atlantis hat mittlerweile stolze vier Jahre auf dem Buckel, und inzwischen hat sich im Genre viel getan. Soll ein Spiel für alle Zeiten Spitzenreiter sein oder doch neueren Werken Platz machen? Wir haben lange darüber nachgedacht und heiß diskutiert. Wie Sie sehen, haben wir uns für letzteres entschieden. In der Adventure-Hitliste (wie auch in den anderen Genre-Listen) finden Sie deshalb nur Programme, die nicht älter als zwei Jahre sind – sorry, Indy, und leg' die Peitsche weg!

Trost gibt es aber für den guten, alten Guybrush Threepwood: Der beliebte Amateurpirat hat die besten Chancen, mit **Monkey Island 3** im November wieder in den oberen Rängen zu landen. Vielleicht sogar an der Spitze – trotz der Konkurrenz von **Baphomet's Fluch 2** und **Floyd**.

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

"Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung."

(Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele)

Tanja Land

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Diablo	Rollenspiel	-	88%
2	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	NEU	85%
3	Baphomets Fluch	Adventure	-	84%
4	Discworld 2	Adventure	-	83%
5	Toonstruck	Adventure	-	81%
6	Zork: Nemesis	Adventure	-	80%
7	Dark Earth	Action-Adventure	NEU	78%
8	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
9	Shannara	Adventure	-	77%
10	Rätsel des Meister Lu	Adventure	-	77%
11	The Dig	Adventure	-	76%
12	Space Bar	Adventure	NEU	76%
13	Last Express	Adventure	-	75%
14	Atlantis	Adventure	-	74%
15	Koala Lumpur	Adventure	-	74%
16	Timelapse	Adventure	-	73%
17	9 - The last Resort	Adventure	-	72%
18	Betrayal in Antara	Rollenspiel	NEU	71%
19	Daggerfall	Rollenspiel	-	69%
20	Das Schwarze Auge 3	Rollenspiel	-	68%

Die 20 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Mit Köpfchen gegen Kidnapper

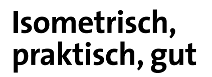
LBA 2:Twinsen's Odyssey

Kleines Abenteuerspiel ganz groß: Die Fortsetzung zu Little Big Adventure ist endlich da.

Die Sonne scheint auf Hochtouren, ein angeregt knutschendes Pärchen läßt das Holz der Parkbank knistern. Wo sind wir? Gemach: Hier droht sich keine neue Vorabend-Serie im Schmonzetten-Sender Ihres Vertrauens zu entwickeln. Das zärtlich gerenderte Auftakt-Geturtel gehört vielmehr zum Intro eines neuen PC-Spiels; also eines Mediums, von dem wir sonst Missions-Briefings mit Machos in Uniformen gewohnt sind.

Die sanften Kleinen kommen auch mal ganz groß raus: Mit dem wundersamen Little Big Adventure lieferte die französische Entwicklertruppe Adeline eines der putzigsten Action-Adventures des Jahrzehnts ab. Der Niedlich-Held Twinsen vom Planeten Twinsun gehört zu den drolligsten Charakteren, die jemals einen PC-Bildschirm erhellt haben. Seine Freundin Zoé erwartet zu Beginn der Fortsetzung Twinsen's Odyssey Nachwuchs; das Kinderzimmer wird schon fleißig tapeziert.

Die familiäre Idylle hat ein Ende, als das Wetter plötzlich verrückt spielt. Widerwillig holt Twinsen das eingemottete Heroen-Outfit aus dem Museum und geht der Sache nach. Doch kaum ist die Auftaktmission gelöst, geht der Ärger erst richtig los. Nach Ende der Regenperiode landen Raumschiffe vom Planeten Zeelich. Die Burschen murmeln zwar ständig was von Frieden und Freundschaft, aber nicht erst seit Mars Attacks weiß man solche Bekundungen mit Vorsicht zu genießen.



Isometrisch, praktisch, gut

Die Grafik setzt wieder auf das vertraute Isometrie-Format. Wenn Twinsen in einem Gebäude unterwegs ist, wird das Geschehen von schräg oben gezeigt. Die Betrachterkamera folgt unserem Helden nicht ständig; erst wenn er an den Bildrand kommt, wird quasi nachgescrollt. Per Druck auf die Eingabetaste zentrieren Sie von Hand den Bildausschnitt rund um die Spielfigur.

Außerhalb von geschlossenen Lokalitäten kommt eine verfeinerte 3D-Engine zum Zuge. Die Kameras sind hier flexibler verteilt und bieten nicht nur den üblichen, strengen Blick aus dem 45-Grad-Winkel. Per Tastendruck



Mit dem Auto kann man nicht nur ein Wettrennen veranstalten, sondern auch eine begehrte Blume erreichen.

Heinrich Lenhardt



»Rahmen und an die Wand hängen«

Solche Testmuster lassen einen noch an das Gute in der Software-Welt glauben: kein Hype, keine teure Lizenz, kein Modethema wie Echtzeit-Strategie. Einfach nur Spielwitz, Liebe zum Detail, Phantasie und dieses herrlich erfrischende »irgendwie anders«-Gefühl. Wer den Vorgänger kennt, bekommt bei der Bedienung nichts Neues geboten. Dabei wäre zum Beispiel Luft für einen zusätzlichen Bewegungs-Modus gewesen. Auf der anderen Seite sind Szenario, Story, Puzzles und Grafik so hinreißend, daß man das Steuerungs-Recycling verzeihen kann.

Action und lösbare Rätsel

Die Polygon-Spielfiguren sind allerliebst animiert, die Szenarien aufwendig ausstaffiert. Schade, daß das praktische Blickwinkel-Wechseln per Tastendruck nur in den Außenwelten klappt. Das Spieldesign bietet eine sehr harmonische Mischung aus Action-Elementen und lösbaren Rätseln. Nur die »nachwachsenden« Gegner gehören zu den Dingen, auf die ich gerne verzichtet hätte – ab der fünften Begegnung mit einer schießenden Mülltonne nutzt sich die Wiedersehensfreude merklich ab. Was die Staunmomente pro Spielstunde angeht, steckt Twinsen alle aktuellen Konkurrenten in die Kuttentasche. Ein äußerst liebenswertes, komplexes und vor allem gut spielbares Programm.

Nachdem Twinsen seinen fliegenden Dino-Kumpel gerettet hat, wird er zur Belohnung von Zoé abgeherzt.



wählen Sie zwischen vier Ansichten und zwei Zoom-Stufen. Landet Twinsen wirklich mal an einer schwer einsehbaren Ecke, läßt sich dieses Malheur durch Perspektiven-Wechsel sofort beheben.

Die beim Vorgänger als innovativ gepriesene Steuerung wurde nahezu 1:1 übernommen. Sie bewegen Twinsen mit den Cursor-Tasten über den Bildschirm, können im Inventar kramen und Waffen oder magische Gegenstände einsetzen. Je nach Stimmungs-Modus führt Twinsen andere Aktionen aus, wenn Sie die Leertaste drücken. Bei »normal« spricht er Personen an oder klopft Gegenstände nach versteckten Extras ab. »Sportlich« kann Twinsen springen und extraschnell laufen. Gibt es Grund zum langsamen Anschleichen oder Verstecken, empfiehlt sich der »vorsichtig«-Modus. Wollen Sie sich bei Monster-Konfrontationen nicht auf magischen Ball oder Blasrohr verlassen, ist »aggressiv« goldrichtig. Damit kann unser Held im Nahkampf nützliche Kicks und Hiebe verteilen (wobei er ganz nebenbei herrlich grimmig schnauft).





Ist Twinsen im Freien unterwegs, läßt sich die Betrachterkamera wechseln.

Stimmungsmache

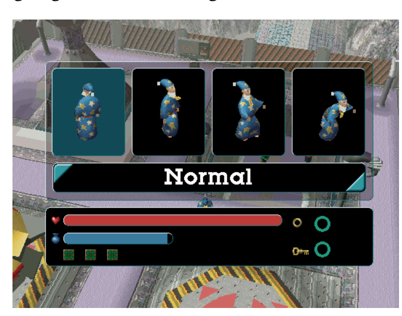
Der Lösungsweg führt nicht nur über verschiedene Kontinente von Twinsum. Auch auf dem Mond und der Alien-Heimat Zeelich ist unser Held im Einsatz. Trickreiche Schalterbetätigungen per Zauberball, herzhafter Monsternahkampf, Suche nach bestimmten Objekten – das Spieldesign ist abwechslungsreich und voller überraschender Einfälle. Twinsen absolviert beispielsweise eine Zauberer-Ausbildung, legt sich einen falschen Bart zu, besucht eine Spielbank, braust im Auto durch die Wüste und lernt letztendlich die überraschende Identität der Zeelich-Gottheit kennen.

Bei seinen Reisen hält Twinsen Ausschau nach versteckten Herzchen (Lebensenergie), Münzen (viele Dienstleistungen müssen bezahlt werden) und blauen Fläschchen (Magie). Rempeln Sie im Normal-Modus Abfalleimer, Möbel und andere unscheinbare Gegenstände an, pingt oft eines dieser Extras hervor. Wenn Sie den Raum verlassen und erneut betreten, läßt sich das Spielchen wiederholen. Dieses Regenerierungswunder betrifft leider auch viele Monster, die »aufgefüllt« werden, wenn man ihre Heimstatt erneut besucht.

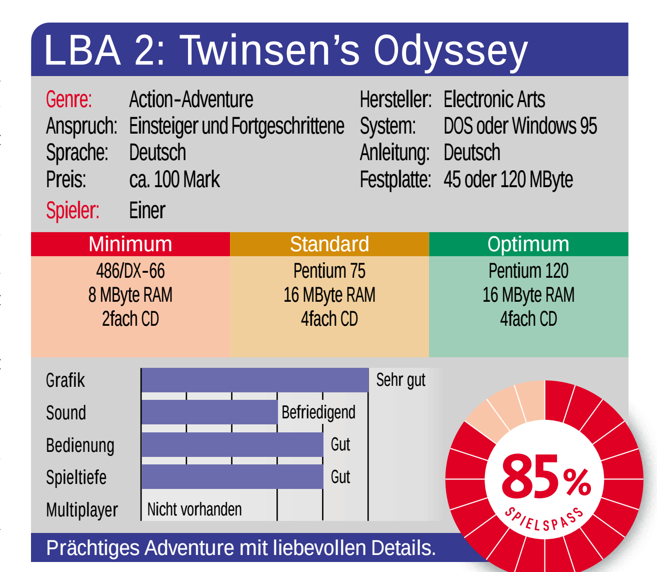


Deutliche Kommunikationsprobleme auf Zeelich: Noch hat Twinsen den Slang der Einheimischen nicht so ganz gemeistert.

Beim rastlosen Rumgewetze hilft die Holo-Map zur Orientierung. Eine Übersicht des aktuellen Planeten und die Detailkarte der derzeit besuchten Region bewahren vor gröberen Verlaufereien. Muß Twinsen ein bestimmtes Gebäude aufsuchen, um die Story voranzutreiben, wird diese Lokalität oft von einem roten Pfeil signalisiert. Ein echtes Ärgernis des Vorgängers wurde ausgemerzt: das abstruse Handling bei der Spielstand-Sicherung. Bei **Twinsen's Odyssey** können Sie endlich an jeder beliebigen Stelle Ihre Fortschritte speichern. **hl**



Das Wechseln des Gemütszustands wirkt sich auf Twinsens Bewegungen und Aktionen aus.



LBA 2: Twinsen's Odyssey

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	DOS oder Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	45 oder 120 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486/DX-66 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 75 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 120 16 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

85% Spielspass

Prächtiges Adventure mit liebevollen Details.

Auf dieser Seite war

Werbung



Düsteres Adventure mit Rollenspiel-Character

Dark Earth



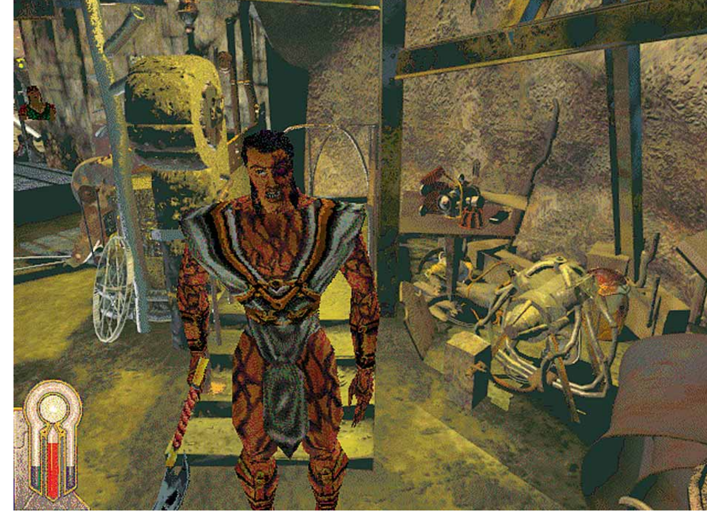
Unter http://www.darkearth.com finden Sie eine ausgezeichnete Internet-Site zum Spiel.

Ein Held voller Finsternis und eine Welt ohne Sonne: Ein spannendes Abenteuer entbrennt rund um den Kampf von Licht und Schatten.

An das große Unglück erinnert sich im Sparta des 24. Jahrhunderts niemand mehr. Die Menschen in der einzigen bewohnten Siedlung der Erde wissen nichts von dem Kometen, der vor 300 Jahren ihre Städte zerstörte. Für sie ist die dichte Wolke aus Staub und Asche, die seither ihre Sicht behindert, so normal wie für uns die Sonne. Das helle Tagesgestirn kennen die Spartaner wiederum nur aus den Sagen und Mythen ihrer Priester. Diese thronen auf einem hohen Tempelberg über der Stadt und bauen um die warmen Strahlen einen Kult auf. Die Zivilisation entwickelt sich zurück, das technische Niveau entspricht dem Anfang des 19. Jahrhunderts.

Wächter des Feuers

Verantwortlich für den Schutz jenes sonnendurchfluteten Doms inmitten wilder Finsternis sind die »Wächter des Feuers«, ein kleiner, aber schlagkräftiger Trupp Soldaten. Arkhan heißt der Tempelwächter, dessen Rolle Sie in dem Adventure **Dark Earth** übernehmen. Eines schönen Morgens macht er sich auf zur Arbeit, während seine Geliebte Kalhi sich weiter in den Laken räkelt. Arkhan hat Frühschicht und soll eine Sitzung der Priester bewachen. Plötzlich taucht ein Eindringling auf und versucht, die hohen Herren zu meucheln. Arkhan kann in letzter Sekunde den Bösewicht ausschalten, kommt dabei aber mit einem geheimnisvollen Gifttrunk in Berührung. Und der hat es in sich – der tapfere Soldat überlebt zwar mit knapper Not, mutiert allerdings binnen Sekunden äußerlich zum Monster.



Kein schöner Anblick: Der gute Arkhan ist zum Monster mutiert.

Auf der Flucht

Kein Arzt kann Arkhan helfen, die Freunde wollen ihn töten, und nur Kalhi hält zu ihm. Innerlich bleibt er zwar vorläufig der Alte, aber seine Seele ist von der dunklen Flüssigkeit bedroht, wenn er nicht schnell eine bestimmte Kapelle (und dort Heilung) findet. Im weiteren Verlauf lernt der Verzweifelte zahlreiche Bewohner der unteren Stadt kennen. Er verkehrt in zwielichten Etablissements, spaziert in einem unzuverlässigen Taucheranzug auf dem Meeresboden herum und kann viel Gutes für die bleichgesichtigen Mitbürger tun.

Verantwortlich für das düstere Abenteuer zeichnet Kalisto Entertainment. Das

---

Peter Steinlechner

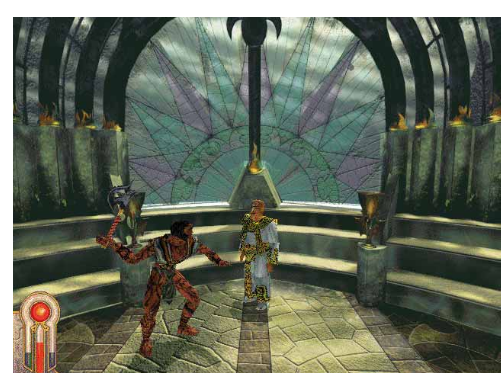
Viel Licht und wenig Schatten

Dark Earth verströmt aus jeder Pore eine Spannung, wie sie sonst eher gute Rollenspiele verbreiten. Dazu kommen die prachtvoll gepixelten Hintergrundgrafiken und eine Handlung, die an plötzlichen Wendungen und Überraschungen kaum zu überbieten ist und trotzdem glaubwürdig wirkt. Sogar die Gespräche erscheinen hier realistisch: Daß die Dialoge vollautomatisch ablaufen, fällt weniger auf als bei mancher sinnlosen Multiple-Choice-Klickorgie.

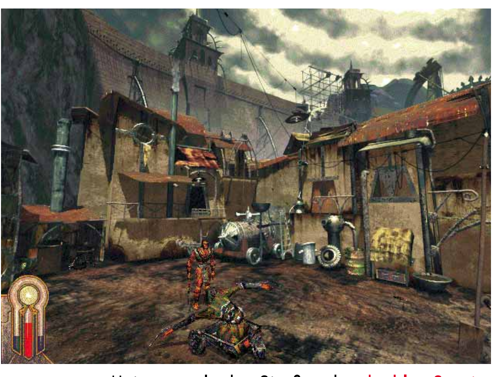
Ein paar lästige Kleinigkeiten stören mich bei aller Begeisterung trotzdem: Die arg eingeschränkte Möglichkeit zur Sicherung des Spielstands erzwingt regelmäßig ausgedehnte Spaziergänge zur nächsten Speicherstation. Das knappe Zeitlimit und Kämpfe, in denen immer eine Portion Glück mitschwingt, verschärfen dieses Problem zusätzlich. Trotz der Mängel: Dark Earth hat mehr als genug spielerische Substanz. Wer spannende Adventures mag, fühlt sich auf der »dunklen Erde« wie zuhause.



Noch sind Kalhi und Arkhan in ihrem Quartier wohlauf.



Dem Sonnenpriester geht es an den heiligen Kragen.





Unterwegs in den Straßen des dunklen Sparta.



Auch der örtliche Heiler kann Arkhan nicht helfen.

französische Softwarehaus hat mit der detailliert ausgearbeiteten Welt viel vor. Jenseits des Rheins erscheint demnächst ein **Dark-Earth**-Rollenspielbuch, zusätzlich sind Romane um die Erlebnisse des Arkhan in Vorbereitung. Deren Veröffentlichung in Deutschland ist ebenfalls fest geplant.

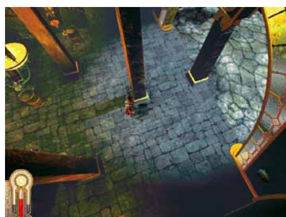
Welcher Weg?

Sie steuern den Helden durch grandios gezeichnete Hintergrundbilder. Klassische Adventure-Puzzlekost steht weniger im Vordergrund. Arkhan verfügt zwar über ein Inventar und sammelt auch fleißig allerlei Gegenstände, aber hauptsächlich geht es darum, in der von Anfang an fast voll zugänglichen Welt den richtigen Weg zur heilenden Kapelle zu finden. Dazu führen Sie immer wieder Dialoge mit mehreren Dutzend Priestern, Stadtbewohnern und gelegentlich auch Monstern.









Beim Gang durch diese Halle folgt die Kamera dem mutierten Arkhan.

Links am unteren Bildschirmrand markiert ein kleines Symbol die fortschreitende Ausbreitung der dunklen Flüssigkeit in Arkhans Körper. Treffen sich zwei schwarze Balken, hat das Böse gesiegt. Das gleiche Icon zeigt auch, wie der Held gerade gelaunt ist. Per Knopfdruck kann der Spieler seinem Protagonisten wahlweise eine freundliche oder eher unwirsche Stimmung verpassen, was sich vor allem bei Konversationen bemerkbar macht. Ein schlecht gelaunter Arkhan gibt ziemlich pampige Antworten und fordert sein Gegenüber im ungünstigsten Fall zum Duell heraus.

Kampfeslust

Dark Earth spielen Sie vollständig mit der Tastatur, nur in einigen Menüs hilft die Maus weiter. Der Spieler sieht Arkhan aus ständig wechselnden Kamerawinkeln: Wer **Alone in the Dark** oder **Bioforge** kennt, hat auch mit dem Dark-Earth-System keine Probleme. Muß sich der ehemalige Tempelwächter gegen Angreifer zur Wehr setzten, kommt er mit der C-Taste in die richtige Kampfstimmung und verfügt über besondere Bewegungen; je nach Fortschritt im Spiel prügelt er dann mit mehr oder weniger schlagkräftigen Äxten oder Schwertern nach seinen Feinden. Besonders schwierig sind die gelegentlichen Actioneinlagen bis auf wenige Ausnahmen nicht, außerdem können eingefleischte Adventure-Puristen sie mit einer Kampfautomatik weiter vereinfachen.

Speicherschreine

Alle Szenerien im Spiel bestehen aus im Computer nachbearbeiteten Zeichnungen, deren Stil an Illustrationen aus Jules-Verne-Büchern erinnert. Überall finden sich liebevoll animierte Details wie brennende Fackeln oder drehende Rädchen. Durch diese Kulisse bewegt sich Arkhan als lebensecht animierte Polygonfigur, die sogar physikalisch korrekt Schatten wirft. Je nach Kleidung oder Gesundheitszustand sieht der verseuchte Held im Spielverlauf immer übler zugerichtet aus. Besondere Höhepunkte in der Odyssee des Arkhan zeigt das Programm in kurzen, aber sehr aufwendig gerenderten Zwischensequenzen.

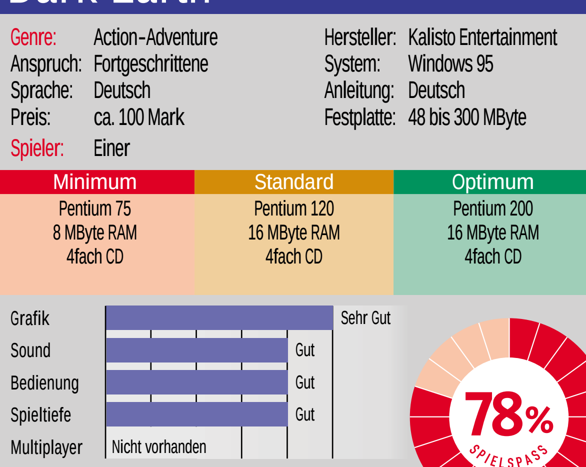
Speichern können Sie nur an bestimmten Mini-Sonnenschreinen, die sich in unregelmäßigen Abständen in der dunklen Welt finden. ps

Martin Deppe



Ja, ich bin Arkhan!

Zwei Dinge sind es, die ein gutes Adventure in meinen Augen unbedingt haben muß: Die Spielwelt hat zu stimmen, und ich muß meinen Charakter mögen. Schließlich stecke ich viele Stunden in seiner Haut. Beides hat **Dark Earth** gut hinbekommen. So will ich Arkhan wirklich von seinem harten Schicksal erlösen – und das in einer stimmigen Spielwelt, in der ich mich trotz der Düsternis gleich wie zu Hause fühle. Allerdings verlaufe ich mich dabei manchmal; nicht immer ist klar, welchen Pfad ein zart eingeworfener Gesprächshinweis eigentlich meint.



Dark Earth

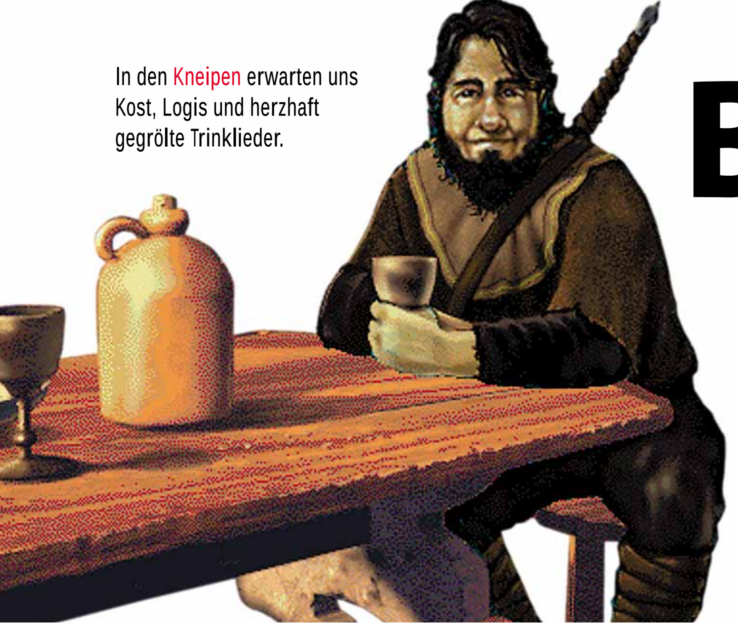
Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Kalisto Entertainment
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	48 bis 300 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 8 MByte RAM 4fach CD	Pentium 120 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 200 16 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Sehr Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

78% Spielspass

Action-Adventure mit packender Atmosphäre.



In den Kneipen erwarten uns Kost, Logis und herzhaft gegrölte Trinklieder.

Heldenhafte Dreierbande

Betrayal in Antara

Sierras Rollenspiel-Party zieht von Krondor nach Antara um, doch spielerisch wirkt vieles vertraut.

Heinrich Lenhardt



Missions-wirrungen drücken den Spiel-spaß

Mehr als drei Jahre hat sich Sierra für sein Rollenspiel-Comeback Zeit gelassen, ohne dabei viel auf den Kopf zu stellen. Zahlreiche Tugenden des Vorgängers findet man auch in Antara wieder. Taktisches Kampfsystem und überschaubares Talentsystem sind durchaus Anlässe zur Freude.

Angehende Helden sollten aber lieber keine luxuriösen Ansprüche an Präsentation und Grafik stellen. Einzelne Figuren stehen starr wie Schaufenster-Puppen in der wenig attraktiven 3D-Landschaft herum. Dialoge werden nach alter Väter Sitte mit Standbildern illustriert – wer hat denn da das Animations-Budget gekürzt? Einige saftige »Was nun?«-Wirrungen drücken ernsthaft auf den Spielspaß. Schlampige Missions-Briefings lassen mich zuweilen irritiert die Landschaft abklappern.

Trotz Macken gute Spielbarkeit

Was Antara trotz seiner Macken ansprechend macht, ist die Spielbarkeit. Die Handlungs-Unterteilung in kleinere Missionen ist motivierend, die Bedienung angenehm. Kampfsystem und Charakter-Handling liegen gut in der Mitte zwischen Anspruch und Zugänglichkeit. Betrayal 2 ist sicher kein Meilenstein, bietet aber solide Rollenspiel-Unterhaltung.

Aren Cordelaine ist ein aufrechter Jüngling, der von großen Abenteuern träumt. Doch in der Praxis fegt er lediglich den Boden von Vatis Schankstube und hängt in der Mittagspause den Angelhaken ins Meer. Dörfliche Depression in der Provinz; kein Jugendzentrum weit und breit.

Die Tristesse hat ein jähes Ende, als Schiffbrüchige an Land gespült werden: naß, unrasiert und von einem Flattermonster verfolgt – nie wieder Kreuzfahrt! Als Aren helfen will, entweicht ihm eine Ladung magischer Energie. Das verblüfft den Knaben fast so sehr wie den geflügelten Unhold, der von dem Zauberblitz gut durchgebraten wird. Der gerettete Regentensohn William Escobar ist von Arens Talent so beeindruckt, daß er ihn zwecks Nachschulung zu Papas Hofmagier schleifen will. Unterwegs gesellt sich noch Kaelyn Usher dazu; eine toughe Schwert-Braut, die Helden-Hormonspiegel steigen und Monster-Lebenserwartungen fallen läßt.

Feist auf der Flucht

Sierras Rollenspiel-Comeback **Betrayal in Antara** ist mit einem Abgang in der Story-Abteilung verbunden: Fantasy-Autor Raymond Feist ging nach **Betrayal at Krondor** von Bord. Für das aktuelle Epos mußte sich Sierra also ein neues Fantasy-Szenario zusammenreimen, konnte aber viele Tugenden übernehmen.

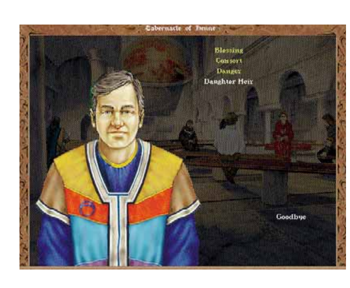
Beim Umherspazieren sehen Sie das Spielfeld in 3D-Manier aus dem Helden-Blickwinkel. Schwindet das Tageslicht und zirpen Grillen aus den Lautsprechern, ist es Zeit für eine nächtliche Rast. Müde Helden regenerieren im Schlaf etwas Lebensenergie und können vor dem Zubettgehen ihre angekratzte Ausrüstung reparieren. Stolpert man beim Herumschwänzeln über böse Buben im Gebüsch, kommt es zu einem Kampf. **Antara** serviert seine Raufereien rundenweise mit



Der taktische Kampfbildschirm: Mit Magie und Pfeilen lassen sich Angreifer aus sicherer Entfernung schwächen.



Beim Herumwandern sehen Sie die 3D-Umgebung aus der Sicht des Helden-Trios. Der Klick auf ein Charakter-Portrait gewährt Einblicke in Inventar-Krimskrams und Talent-Entwicklung.



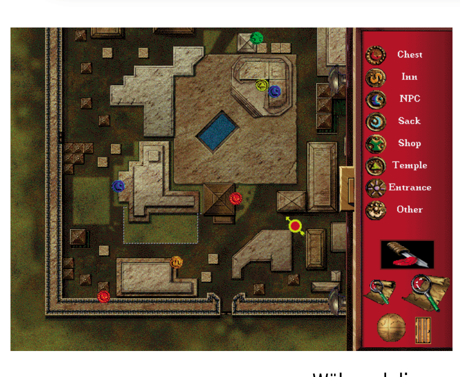
Klicken Sie in Gesprächen alle Themen an, um ja nichts zu verpassen.

einem netten Hauch Taktik. Auf dem Kampfbildschirm sind Freund und Feind als einzelne Spielfiguren zu sehen. In Ruhe legen Sie für jeden Ihrer drei Charaktere die nächste Handlung fest. Bewegungsmanöver, Zuschlagvarianten, reine Defensiv-Blockade oder ein wenig Zauberei – alle wünschenswerten Taten stehen zur Wahl. Sie können die Steuerung auf Wunsch sogar komplett auf den Computer delegieren.

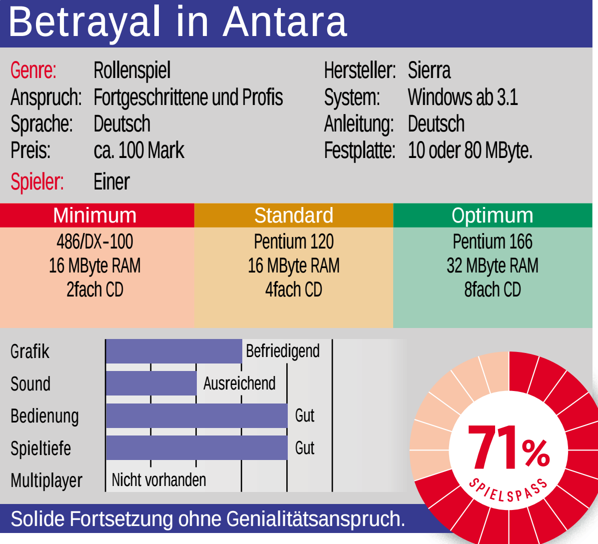
Talentschuppen

Jedes Spielkapitel beginnt mit einem klar umrissenen Ziel. Der Weg zur Erfüllung ist jedoch mit diversen Sub-Missionen verbunden, deren Aufgabenstellung mitunter nebulös bleibt. Zwar können Sie manchen abgewickelten Dialog nochmals nach Infos durchforsten, aber präzise Wegbeschreibungen gehören nicht gerade zu den Stärken der Antara-Anwohner.

Einen guten Kompromiß zwischen Tiefgang und Überschaubarkeit bietet das Talent-System. Rund ein Dutzend Fähigkeiten von »Nahkampf« bis »Feilschen« kann gepflegt werden. Durch einfaches Rumgeschiebe auf einer Kuchengrafik ändert man schnell die Prioritäten bei der Fortbildung. Für magiekundiges Personal gilt es zusätzlich, die Wege bei der Zauberforschung zu entscheiden. Netter Service: Die Schwierigkeit läßt sich ebenso in drei Stufen einstellen wie die Computer-Assistenz bei der Talentförderung. **hl**



Während die beschriftbare Automap eingeblendet ist, können Sie die Party weiter fortbewegen.



Betrayal in Antara

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows ab 3.1
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	10 oder 80 MByte.
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486/DX-100	Pentium 120	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

71% Spielspass

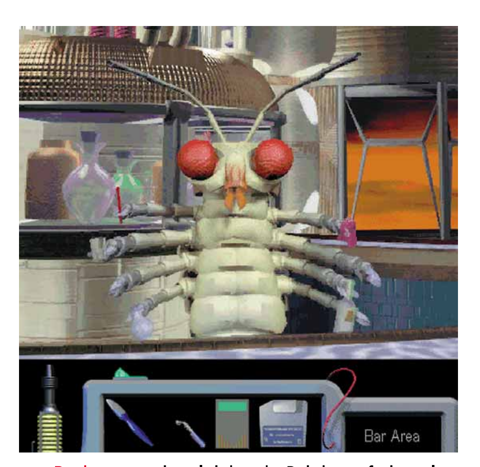
Solide Fortsetzung ohne Genialitätsanspruch.

Bogart in der Weltraumpinte

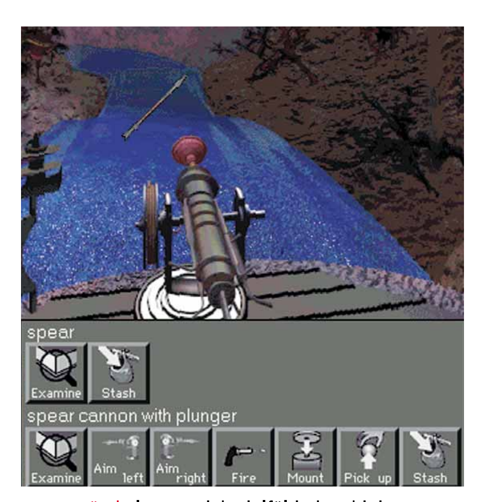
Space Bar

Infocom-Veteran Steve Meretzky schlägt wieder zu: Der Rätselguru schickt Sie auf Mörderjagd in eine Kneipe voller Aliens.

Wem ist das nicht schon passiert? Die trockene Kehle brennt, und kurzerhand steuert man die nächste Wirtschaft an. Kaum ist ein kühles Naß geordert, bereut man seinen spontanen Entschluß schon wieder: Von merkwürdigen Gestalten drohend fixiert, nimmt das panische »ich will hier raus!«-Gefühl schnell überhand.



er Barkeeper mixt gleich acht Drinks auf einmal.



egenstände lassen sich vielfältig kombinieren.

Herrn Alias Node ergeht es da nicht anders; allerdings treibt ihn nicht sein Durst in die **Space Bar**. Er gehört dem Sicherheitsteam einer Firma an, das irgendwann in ferner Zukunft auf dem ebenso fernen Planeten Armpit VI Dienst schiebt. Doch mit dem ruhigen Job ist es jäh vorbei, als geheimnisvolle Unbekannte eine Kollegin Nodes ermorden. Auf seiner Motorhaube stammelt sie noch letzte Worte, die auf die Bar »Zum Durstigen Tentakel« hinweisen. Node – dessen Rolle Sie in der Ich-Perspektive übernehmen – und sein tapsiger Partner Maksh können den Mord natürlich nicht ungesühnt lassen.

Unter Zeitdruck

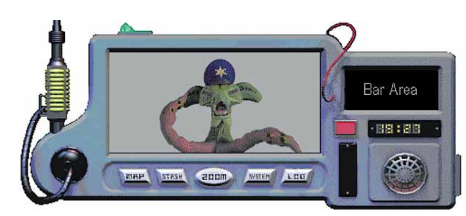
Kaum haben Sie die Bar betreten, da wird Ihr Partner Maksh gekidnappt. Ist der Entführer auch der Mörder? Sie wissen nur zweierlei mit Sicherheit: Mindestens einer der Gäste hat gewaltig Dreck am Stecken, und die Zeit rinnt Ihnen durch die Finger. Mit fast jedem Mausklick nähert sich nämlich der Abflugtermin des nächsten Shuttles, mit dem alle Verdächtigen den Planeten fluchtartig verlassen werden.


In der Spacebar treffen sich die Aliens zum gemütlichen Bierchen.

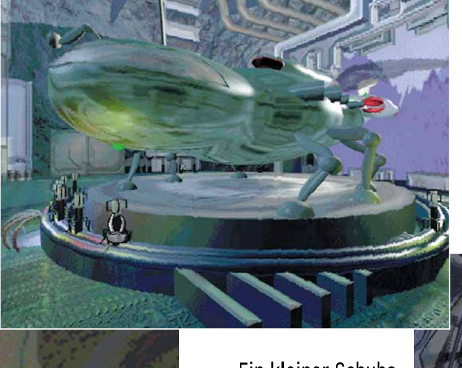
So beginnt Ihr Abenteuer, das an eine Mischung aus **Der Malteser Falke** und **Per Anhalter durch die Galaxis** erinnert. Altmeister Steve Meretzky, Vater mehrerer Infocom-Textabenteuer, hat **Space Bar** deutlich geprägt. Zwar finden Sie keine Textwüsten mehr, aber die Detailtreue und die hartnussigen Rätsel stellen selbst Profis auf die Probe. Für die Grafik zeichnet Ron Cobb verantwortlich, ebenfalls kein unbeschriebenes Blatt: Er entwarf die »Cantina«-Bar in Mos Eisley, in der Luke Skywalker erstmals auf Han Solo trifft. Wie bei **Zork** oder **Atlantis** gibt's auch bei **Space Bar** eine 360-Grad-Rundumsicht, Übergänge zum nächsten Standpunkt werden als kurze Filme gezeigt.

Ich schau Dir durch die Augen, Kleiner

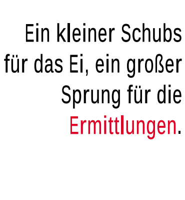
Bei Verhören macht sich Nodes Ausbildung bezahlt. Ihre telepathischen Fähigkeiten sind so stark, daß selbst



Via Bildfunk erreicht uns eine Nachricht.



Per Flashback landen wir im Bau der Tausendfüßler.



Ein kleiner Schubs für das Ei, ein großer Sprung für die Ermittlungen.



Doch einer ist ein Mörder!

Spock und Tuvok vor Neid mit den vulkanischen Spitzohren schlackern. Dringen Sie nämlich in die Gedankenwelt Ihres Gegenübers ein, schlüpfen Sie regelrecht in dessen Haut. Auf diese Art kann man sogar längst vergangene Erlebnisse des Verdächtigen nachspielen. Nehmen wir zum Beispiel den Barkeeper. Der Tausendfüßler war früher Soldat. Als es seine Königin zu einem anderen Planeten zog, sollte er für ihr wertvolles Ei sorgen. Die zerbrechliche Riesenkugel mußte unbedingt den Abflughangar erreichen – und zwar unversehrt. Und so blicken Sie durch die Augen des Soldaten auf das runde Ungetüm. Der Rollenwechsel geht dabei so weit, daß Sie Ihre Umgebung gleich mehrfach sehen: Tausendfüßler haben schließlich Facettenaugen. Die realistische, aber hinderliche Sichtweise läßt sich zum Glück auf »menschlich« umstellen. Trotzdem gerät der Ei(l)transport zu einer (Tor)tour, gegen die Odysseus' zehnjährige Reise wie eine Butterfahrt wirkt. Zwar läßt sich Ihr Schützling rollen, bleibt aber schon im ersten engen Gang stecken. Nach Aufzugfahrten, Irrgärten und Rutschpartien kommt es schließlich zum Showdown. Während das Ei eine rasante Talfahrt durch Minenstollen hinlegt, müssen Sie es durch Parallelschächte überholen und vor ihm den Hangar erreichen. Fangen Sie das rollende Geschoß hier rechtzeitig ab, ist der Auftrag erfolgreich abgeschlossen. In einer Filmsequenz belohnt die Königin Sie mit einem Geheimcode, und das Verhör ist beendet. Diesen Code können Sie nun in der Realwelt einsetzen – er öffnet den geheimnisvollen Tresor des Barkeepers.



Jede Alienrasse hat eine eigene Toilette.

Acht unter Verdacht

Insgesamt sind es acht Bargäste, die Sie durch solche »Flashbacks« verhören. Mit den übrigen Charakteren sprechen Sie auch, doch gerät deren Befragung weniger intensiv. Sind alle Flashbacks gelöst, lassen sich mit den acht erhaltenen Gegenständen Mord und Entführung aufklären.

Node führt einen »Persönlichen Digitalen Assistenten« mit sich. Der birgt Ihr Inventar, eine stets aktuelle Umgebungskarte und Dateien über Rassen oder Verdächtige. Hilfe gibt's auch von Ihrem Boß, der sich über Bildfunk im PDA meldet. Leider ist **Space Bar** weder übersetzt, noch untertitelt, sondern hat nur eine deutsche Anleitung. Gerade die Slang-intensiven Dialoge hätten eine Lokalisierung bitter nötig. md



Martin Deppe



Beinhart, aber nicht knochentrocken

Segasoft wählt einen mutigen Weg, denn Space Bar ist eindeutig nur für Profis gedacht. Die bekommen dafür allerhand geboten: knackige Rätsel, Science-Fiction pur und eine abgedrehte Kriminalstory mit ebensolchen Verdächtigen. Oder haben Sie schon mal einen achtarmigen Barkeeper verhört?

Auch eine wohldosierte Prise Humor darf nicht fehlen. So werde ich gerade von einem riesigen Insektenei plattgewalzt, das fatal an den rollenden Felsbrocken des ersten Indiana-Jones-Streifens erinnert, da ertönt auch prompt die wohlbekannte Filmmelodie. Auch die Idee mit der Gedankenverschmelzung geht auf. Trotzdem vermisse ich Weltraumflüge in schnittigen Schiffen. Auch ein paar auflockernde Zwischensequenzen hätten nicht geschadet. Schade, daß man Space Bar nicht ins Deutsche übersetzt. Wer nicht über sehr gute Englischkentnisse verfügt, muß auf der Erde bleiben.

Spacebar

Genre:	Grafik-Adventure	Hersteller:	Segasoft
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 50 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 120 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

76% Spielspass

Verzwicktes Kriminal-Weltraum-Adventure.

Ein Alptraum wird wahr

Resident Evil

Schlimmer kann es kaum kommen: Ein Haus voller blutrünstiger Monster, und Sie mittendrin.



Wie damals bei Hitchcock: Vögel greifen unsere Heldin an.

Auf der Suche nach vermißten Teamkollegen wird ein Sonderkommando durch tödliche Bestien dezimiert. Nur ein einsames Herrenhaus bietet Rettung. Sie spielen einen der Überlebenden – oder eine, denn Sie dürfen zwischen zwei Charakteren wählen.

So beginnt das Action-Adventure **Resident Evil**, das vor einem Jahr auf Videokonsolen Aufsehen erregte. Allerdings war der Ruhm zweifelhaft: Die vielen Splatterszenen ließen nicht nur Zart-



m an die Statue zu kommen, müssen Sie die Leiter heranschieben.

besaitete nachts kaum schlafen. Der Gewalt-Reigen wurde ohne Änderungen für den PC übernommen.

In der Haut von Jill oder Chris haben Sie nur ein Ziel: Lebend und in einem Stück wieder aus dem Anwesen zu kommen. Ein Wechsel zwischen beiden Protagonisten ist nicht möglich; Sie spielen immer nur die Person, für die Sie sich zu Beginn entschieden haben. Zum Glück ist man nicht allein, denn zwei Mitgliedern des Teams ist ebenfalls die Flucht ins Horrorhaus gelungen.

Neben den beiden menschlichen Freunden hat man einen weiteren Kameraden: ein Kampfmesser (Chris) oder einen Revolver (Jill). Die sind bitter nötig, denn schon bald treffen Sie auf Zombies, Vampire und andere Untote. Bessere Wummen und Munition sind nur spärlich im ganzen Horrorhaus verteilt.

Bei Ihrem Marsch durch den Landsitz wechselt die Perspektive ständig. Hallen und Treppenhäuser sind meist aus der Totalen zu sehen, während Ihnen in engen Gängen und kleinen Räumen die »Kamera« oft über die Schulter zu schauen scheint. Nervigerweise müssen Sie sich bei jedem Raum- oder Stockwerkwechsel eine lieblos-langweilige Rendersequenz angucken.

Nicht nur Gewalt

Neben einem flinken Abzugsfinger ist auch Köpfchen gefragt. Viele Räume sind nämlich verschlossen und die Schlüssel gut versteckt. Geheimgänge finden Sie, indem Sie Möbel oder Kisten verschieben. Fiese Fallen lauern auf den unvorsichtig Herantapsenden. So senkt sich plötzlich die Zimmerdecke herab und preßt den Spieler auf Zeitungsformat. Teamkollegen geben so manchen Tip (»Schau Dich mal im Speisesaal um«). Spielstände dürfen Sie nur an den Schreibmaschinen speichern, Konsolen-like.

Ohne 3D-Beschleunigerkarte braucht man schon einen Pentium 233, um ruckelfrei durchs Haus zu kommen. **Resident Evil** unterstützt Karten mit 3Dfx- oder Rendition-Chipsatz sowie die Matrox Mystique. md

Martin Deppe



Splattern allein ist nicht genug

Ich bin wirklich nicht pingelig, wenn es um Gewalt in Computerspielen geht. Davon können meine leidgeprüften Hexen 2-Gegner Peter S. und Michael G. ein Liedchen singen. Zwar finde ich auch das indizierte Quake brutal, doch wirkt dort die Darstellung so überspitzt, daß ich sie als Satire akzeptieren kann. Resident Evil hingegen kommt der Grenze zur Geschmacklosigkeit gefährlich nahe.

Nichtsdestotrotz hat es Capcom geschafft, daß ich mein Hemd oft auswringen mußte: Plötzlich durch Fensterscheiben springende Werwölfe und heranwankende Zombies sorgen für Schweißausbrüche. Die Rätsel sind logisch aufgebaut und fair; wegen des kleinen Inventars muß ich nicht Unmengen von Gegenständen mit mir führen und behalte so die Übersicht. Allerdings nervt mich die Speicherfunktion ungemein. Zumindest hier hätte man die Videospiel-Version für den PC überarbeiten sollen. So aber sind nach jedem Bildschirmtod (und man stirbt viele!) meist weit zurückliegende Spielstände zu laden.

Resident Evil

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Capcom
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	22 bis 166 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 133	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	8fach CD
	3D-Beschleunigerkarte	3D-Beschleunigerkarte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

65% Spielspass

Action-Adventure der extrem blutigen Art.

Budget

Charles Glimm



Huch! Die testen Budget-Spiele? Und sogar Compilations? Gibt's doch gar nicht. Doch, gibt's. Schon weil die preisgünstigen Wiederveröffentlichungen in der Produktpalette der Hersteller eine immer wichtigere Rolle spielen. Dem wollen wir Rechnung tragen, indem wir auch die »Nice Price«-Labels unserer ebenso strengen wie fairen GameStar-Bewertung unterziehen. Bei einem Budgettitel kein Problem – hier setzen wir die gleichen Maßstäbe an wie bei einem aktuellen Vollpreisspiel. Doch wie ist das bei einer Compilation, in der mehrere Spitzenprogramme versammelt sind? Die Einzelwertungen addieren? Den Durchschnitt errechnen? Die Quersumme bilden? Die Sache mit dem Durchschnitt erschien uns zuerst plausibel, doch bald tauchten Ungereimtheiten auf. Angenommen, es gäbe zwei Sammlungen mit den gleichen drei Toptiteln. Nun enthält die zweite aber zusätzlich noch drei »Gurken«, die den Schnitt logischerweise senken würden. Alles andere als gerecht. Deshalb bewerten wir die Einzeltitel mit Schulnoten und vergeben fürs Paket eine GameStar-Gesamtnote, die auch Ausstattung und Dokumentation berücksichtigt. Aus großen Compilations picken wir jeweils nur die zehn besten Titel heraus, Motto: Klasse statt Masse.

BUDGET
"Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert."
(Compilations, Wiederveröffentlichungen, Low-price-Labels)

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Megapak 7	Compilation	-	87%
2	Extreme Velocity	Compilation	-	84%
3	Megasixpak	Compilation	NEU	83%
4	Magic Carpet 2	Budget	-	83%
5	Colonization	Budget	-	82%
6	Toonstruck	Budget	-	81%
7	Megapak 6	Compilation	-	80%
8	Wing Commander 3	Budget	NEU	80%
9	Zork Special Edition	Compilation	-	79%
10	Lemmings 1-3	Budget	-	79%
11	Indy Car Racing 2	Budget	-	79%
12	Earthworm Jim	Budget	-	77%
13	US Navy Fighters	Budget	-	77%
14	Das Rätsel des Meister Lu	Budget	NEU	77%
15	FIFA 96	Budget	-	76%
16	Award Winners	Compilation	-	76%
17	Roberta Williams Anthology	Compilation	-	75%
18	20 Giant Games	Compilation	NEU	75%
19	Warcraft	Budget	-	75%
20	Bleifuss	Budget	NEU	74%

Die 20 besten Budget-Wiederveröffentlichungen und Compilations. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

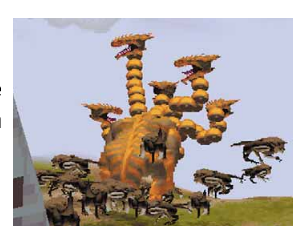
Tests

Nimm Sechs

Megasixpak

Compilationspezialist Koch Media führt neben derzeit sieben Megapaks noch eine weitere Perle im Programm.

Etwas im Schatten der Megapak-Dauerbrenner verborgen, fristet das Megasixpak aus dem Hause Koch Media sein Dasein. Zwar kann es das Sixpack von der Quantität her nicht ganz mit seinen berühmten Brüdern aufnehmen, besticht dafür aber durch eine äußerst gelungene Zusammenstellung. Lediglich Gremlins Actua Soccer kann Fußballanhänger nur bedingt begeistern und bildet das eindeutige Schlußlicht des Sextetts. In die Sparte »Geschmackssache« fällt New World Computings Chaos Overlords. Das flott erlernte Streetgang-Strategical weiß mit vielen nett gezeichneten Kämpfergattungen zu gefallen, leidet allerdings unter der umständlichen Bedienung. Das restliche Quartett hat schlicht Klasse: Das Ende 1992 erschienene Ur-Comanche profitiert vom Nostalgie-Bonus, kann als Action-Reißer aber immer noch überzeugen. In Deutschland ziemlich unbemerkt blieb Looking Glass' Strategie-Action-Mix Terra Nova, bei dem Sie in einer 3D-Landschaft das Kommando über eine hochtechnisierte Spezialeinheit führen.



Magic Carpet: Der Hydra müssen Sie alle Köpfe einzeln abschießen.

Michael Galuschka



Das reicht für'n halbes Jahr

Wer sich das Megasixpak als Grundausstattung für seinen neuen Rechner zulegt, ist mit gerade mal hundert Mark Einsatz für das nächste halbe Jahr versorgt. Allein Magic Carpet 2 und Fantasy General sind das Geld wert, andererseits hätte Actua Soccer wirklich nicht sein müssen. Wenn ich schon mal beim Mosern bin: Daß alle Versionen die englischen Originale sind, hat für den Redakteur sicherlich Kultcharakter, den Durchschnittskäufer schreckt das eher ab. Zudem verdient das – immerhin deutsche – Handbuch seinen Namen kaum, und den billig auf Pappdeckeln festgeklemmten CDs sollten Sie schnellstens eine Jewelcase-Behausung gönnen. Doch was soll's, in ihrer Gesamtheit zählen die sechs Scheiben zum Besten, was jemals zusammen in einer Packung Platz fand.

Highlights von Bullfrog und SSI

Höhepunkte der Compilation sind zweifellos Magic Carpet 2 von Bullfrog und SSIs rundenbasiertes Fantasy General, das auf dem bestens bewährten Panzer-General-Spielsystem basiert. Statt mit T-34-Panzern oder Me-109-Jägern schlagen Sie sich mit Drachen, Elefantenreitern und Feen herum, außerdem können Truppen geheilt werden und zwischen den einzelnen Runden dürfen Sie ein wenig forschen. Mehr in Richtung rasante Action zielt dagegen Bullfrogs Teppichklopfer-Saga Magic Carpet 2. Die geniale Mischung aus einer Prise Populous, Ballerspiel und fliegender Auslegeware konnte wie schon der Vorgänger breite Massen begeistern und bewies, daß die Ochsenfrösche auch von schöner 3D-Grafik ein Menge verstehen. Im Gegensatz zur Optik mußte sich der Spielablauf größere Korrekturen gefallen lassen. Statt relativ freien Fliegens wie im Vorgänger sind Sie hier von Anfang an in eine feste Missionsstruktur eingebunden. mg



Fantasy General: Fast 200 Truppentypen ziehen in die Schlacht.



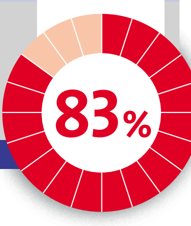
Terra Nova: Packende Action.

Megasixpak

Genre:	Compilation	Hersteller:	Koch Media
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
System:	MS-DOS	Festplatte	Ab 25 MByte
Hardware:	Pentium, 8 MByte RAM		

Spiel	Genre	Einzelwertung
Magic Carpet 2	Action	Sehr gut
Fantasy General	Strategie	Sehr gut
Terra Nova	Action	Gut
Comanche CD	Simulation	Gut
Chaos Overlords	Strategie	Befriedigend
Actua Soccer	Sport	Befriedigend

Zusammenfassung: Der insgesamt tollen Software kann auch das mangelhafte Drumherum nur wenig anhaben. Ein zweischneidiges Schwert sind die komplett englischen Versionen.



Sehr empfehlenswerte Compilation.

Auf dieser Seite war

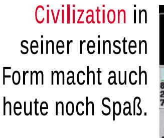
Werbung

Gemeinsam sind wir stark

20 Giant Games

Je zehn Titel brachten Microprose und Virgin als Mitgift für eine gemeinsame Compilation ein.

Distributoren gehen manchmal schon wundersame Wege. Wir wissen nicht, was Microprose und Virgin dazu bewogen hat, für kurze Zeit am gleichen Strang zu ziehen. Daß von dieser Zusammenarbeit aber letztlich der Spieler profitiert, zeigt sich am Beispiel der 20 Giant Games, deren gigantischste drei Spiele wir hier vorstellen.




Civilization in seiner reinsten Form macht auch heute noch Spaß.


F-15 III: Der Anflug auf Bagdad aus der Sicht von 1992.

Civilization

1992 setzte sich Stardesigner Sid Meier mit dieser Weltensimulation selbst ein Denkmal. Beginnend mit nur einer Siedlereinheit in früher Urzeit, gilt es, ein Imperium aus dem Boden zu stampfen. Sehr schnell entpuppte sich Civilization als vielschichtiges und niemals langweiliges Strategieepos, das zum Referenzprogramm für alle Strategiespiele wurde. Städte bauen, Siedler aussenden, Kriege führen und Weltwunder errichten sind die Zutaten, aus denen Erfolg-Reiche entstehen. Lassen Sie sich allerdings nicht von der schlichten VGA-Klotzgrafik und dem langweiligen Dudelsound abschrecken.

Kyrandia 2: Hand of Fate

Die Firma Westwood ist Ihnen durch Command & Conquer bekannt. Der zweite Teil der Kyrandia-Reihe mit dem Untertitel Hand of Fate beweist, daß die Amerikaner auch ein glückliches Händchen für Adventures haben. Mit der modebewußten Nachwuchsmagierin Zanthia durchstreifen Sie das namensgebende Zauberreich, auf der Suche nach einem Heilmittel gegen verschwindende Landstriche. Nur mit der Maus bewaffnet lösen Sie kniffelige Worträtsel, brauen Zaubertränke und spielen mit ein paar Leuchtkäfern Senso. Viel Witz und eine charmante Heldin halten Sie bis zum furiosen Finale vor den Monitor gebannt.



In Hand of Fate geleiten Sie die fesche Nachwuchsmagierin Zanthia durch ein herzallerliebst designtes Märchenreich.

F-15 III

F-15 III war (neben Falcon 3.0) der realistischste PC-Flugsimulator seiner Zeit, das Panama-Szenario macht noch immer eine gute Figur. Netterweise ist auf dieser Sammlung nicht die alte Diskettenfassung, sondern die erweiterte CD-Version enthalten. So bekommen Sie zusätzlich die fast 30minütige (englisch kommentierte) Historie der echten F-15 und ein knappes Tutorial geboten. mic

Michael Schnelle



Nicht gigantisch, aber mit einigen Highlights

Die meisten der Giant Games können optisch in keinster Weise mit der aktuellen Konkurrenz mithalten. Doch rund 50 Prozent der Programme sind auch heute mehr als nur einen Blick wert. Master of Orion oder Grand Prix sind immer noch Spitzentitel, die nur von ihren eigenen Nachfolgern übertroffen werden.

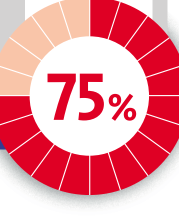
Schade nur, daß bei der Zusammenstellung geschlampt wurde. Zwei der vier CDs sind falsch beschriftet, die Anleitungen liegen nur digital vor, müssen also extra ausgedruckt werden, und Hilfsprogramme wurden gut im EXTRA-Ordner versteckt.

20 Giant Games

Genre: Compilation
Sprache: Deutsch/Englisch
System: MS-DOS
Hardware: 486 DX2/66, 8MByte RAM
Hersteller: Beau Jolly
Anleitung: Deutsch/Englisch
Festplatte 50 MByte

Spiel	Genre	Einzelwertung
Civilization	Strategiespiel	Sehr gut
Kyrandia 2: Hand of Fate	Adventure	Gut
F-15 III	Flugsimulation	Gut
Grand Prix	Rennspiel	Gut
Master of Orion	Strategiespiel	Befriedigend
Subwar 2050	U-Boot-Simulation	Befriedigend
Iron Assault	Mech-Simulation	Befriedigend
Starlord	Strategiespiel	Ausreichend
Lure of the Temptress	Adventure	Ausreichend
Manic Karts	Rennspiel	Ausreichend

Zusammenfassung: 20 Giant Games bietet für so ziemlich jeden Geschmack etwas. Besonders Freunde von Strategiespielen und Simulationen kommen voll auf ihre Kosten.



Die Hälfte ist Klasse; der Rest Masse.



Für einen Blick auf die Sehenswürdigkeiten entlang der Strecke hat man in Bleifuß kaum Zeit.

Bleifuss

Ende 1995 zeigte Virgin ein Herz für Raser mit schnellem PC.

Mit Luxusboliden über phantasievolle Straßenkurse heizen – dem Rennspiel-Trend der letzten zwei Jahre wurde Bleifuss voll gerecht. Die sechs Fahrzeuge tragen zwar Phantasienamen, sind aber im Prinzip 1:1-Abbilder echter Traumschlitten wie Ferrari F40 oder Lamborghini Diablo. Weniger genau nahm es das italienische Programmierteam Graffiti mit deren Unfall- und Fahrverhalten. Zu schnell angegangene Kurven quittieren die Autos mit heftigem Übersteuern, selbst völlige Quersteher setzen sie noch in Vortrieb jenseits der 250-km/h-Marke um. Hilft auch beherztes Bremsen nicht mehr, folgt ein heftiger Abflug in die Streckenbegrenzung, der sogar bei einem Überschlag den Supersportlern keinen Kratzer zufügt, sondern sie lediglich kurz in ihrem Vorwärtsdrang stoppt. mg

Michael Galuschka

Gas geben – Spaß haben

Bleifuss ist ein zeitloses Rennvergnügen, das mit seiner protzigen SVGA-Grafik auch heute noch einigen Eindruck schindet. Um so mehr hätte ich mir die eine oder andere Strecke zusätzlich gewünscht. Steuerung und Fahrgefühl sind für einen Arcade-Racer über alle Zweifel erhaben. Lediglich der ziemlich unfaire Netzwerkmodus sorgt auf Dauer für leichten Frust.

Bleifuss

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Virgin White Label
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	30 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

74% Spielspass

Für Bildschirmraser auch heute noch ein Muß!

Das Rätsel des Meister Lu

Puzzles und Grafik auf höchstem Niveau vereint dieses Adventure.

Der Archäologe Robert Ripley bereist in den dreißiger Jahren die Welt. Von seiner ganzen Gestalt her wirkt er wie ein Indy-Verschnitt. Fast richtig, dennoch falsch: Der Herr mit dem Safarihut lebte wirklich und seine Abenteuer dienten als Vorlage für die Indiana Jones-Filmtrilogie – nicht umgekehrt. In Rätsel des Meister Lu ist Ripley ständig auf der Suche nach Fundstücken für sein Museum, in dem er allerlei Skurrilitäten ausstellt. Für sein jüngstes Objekt der Begierde, ein antikes Siegel, interessieren sich dummerweise auch noch einige dunkle Mächte. Eine gefährliche Jagd rund um die Erde beginnt, in deren Verlauf Robert exotische Orte besucht, auf gerissene Bösewichte trifft und mysteriöse Vorfälle durchlebt. Um die farbenprächtigen Schauplätze richtig zur Geltung zu bringen, benutzt Sanctuary Woods eine Mischung aus digitalisierten Schauspielern und gerenderten Hintergründen. mg



Die Reise führt Ripley bis auf die Osterinseln.

Michael Galuschka

Spannende Siegel-Suche

Robert Ripleys Reisen gebührt auch im Jahre 1997 noch einiger Respekt. Die in eine packende und gehaltvolle Story elegant eingelassenen Rätsel sind von der knackigen Sorte. Beißen Sie sich gerne für ein paar Stündchen an einem Problem fest, dann sind Sie hier prächtig aufgehoben.

Das Rätsel des Meister Lu

Genre:	Adventure	Hersteller:	Eidos kixx
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	8 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486/25 8 MByte RAM 2fach CD	486/66 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 75 16 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

77% Spielspass

Aufwendig präsentierte Rätsel-Weltreise.

Wing Commander 3

Das einst aufwendigste PC-Spiel ist immer noch den Alarmstart wert.

Anders als in den ersten beiden Folgen setzt Chris Roberts' Wing Commander 3 voll auf Video-Zwischensequenzen. Weltraum-Kampfpilot Blair, gespielt von Mark Hamill (»Luke Skywalker« aus Star Wars), kämpft von einem Raumschiffträger aus gegen die bösen Kilrathi. Vor Missionsbeginn entscheiden Sie sich für Begleitpiloten und Bewaffnung. Am Steuer des Kampfraumers (es gibt vier Modelle) wird's dann interaktiv. Die hochauflösende Grafik erlaubt packende Action-Kampfszenen mit mächtigen Explosionen und riesigen Großkampfschiffen. Erstmals in der Serie dürfen Sie auch einige (rudimentäre) Einsätze dicht über der Planetenoberfläche absolvieren. Die Missionen können sich nicht mit TIE-Fighter messen, sind aber deutlich anspruchsvoller als bei reinen 3D-Ballerorgien. la



Während uns Hobbes per Videofunk gratuliert, zerbirst vor uns der Feindflieger.

Jörg Langer

So gut wie damals

Die aufwendige Weltraumsaga hat auch nach fast drei Jahren kaum etwas von ihrem Charme verloren. Allenfalls die Videos sehen nach heutigen Maßstäben veraltet aus, doch die eigentliche Spielgrafik kann sich (in SVGA) jederzeit mit X-Wing vs. TIE-Fighter messen. Besonders gefällt mir, daß es im dritten Teil noch echte Cockpits gibt. Sound und Übersetzung sind exzellent, und auf modernen PCs zischen endlich auch die Großkampfschiffe so richtig ab!

Wing Commander 3

Genre:	Weltraum-Actionspiel	Hersteller:	EA Classics
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 DM	Festplatte:	20 bis 65 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD Analag-Joystick	Pentium 133 32 MByte RAM 4fach CD Analog-Joystick

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

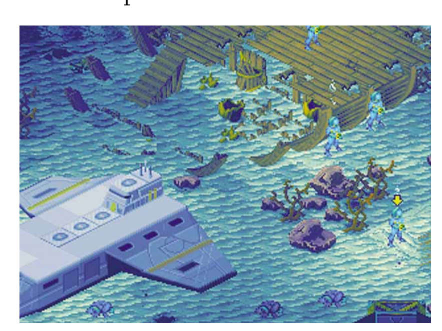
80% Spielspass

Weltraum-Knaller mit viel Story und viel Action.

X-COM: Terror from the Deep

Im Taktik-Nachfolger zu »Ufo« entsteigen Aliens den Weltmeeren.

Wer nicht gleich mit dem dritten Teil der XCOM-Serie anfangen möchte, sollte zur Budget-Veröffentlichung von X-COM: Terror from the Deep greifen. Als Chef einer Elitetruppe nehmen Sie es im Jahre 2040 mit aggressiven Aliens auf, die aus der Tiefe der Meere kommen. Das Strategiespiel bietet fünf Schwierigkeitsstufen und mixt Basisbau- sowie Forschungselemente mit kurzen Actionsequenzen beim Abfangen von Ufos. Die meiste Zeit sind Sie damit beschäftigt, in langwierigen, sehr detaillierten Taktikkämpfen bis zu 16 Soldaten rundenweise durch isometrische Karten zu steuern. Die VGA-Grafik wirkt leicht antiquiert, aber abwechslungsreich: Explosionen lassen rauchende Trümmer zurück, auf dem Meeresgrund ziehen Geschosse eine Luftblasenspur hinter sich her. la



Luftblasen und schummeriges Licht lassen die Unterwasserwelt glaubhaft erscheinen.

Jörg Langer

Sehr schwierig

Für Taktikcracks ist Terror from the Deep immer noch eine Herausforderung – unvorsichtige Truppführer verlieren in einer einzigen Kampfrunde leicht die halbe Abteilung. Der Detailgrad in Sachen Ausrüstung und Befehlsmöglichkeiten ist höher als bei vielen modernen Taktikspielen. Wer sich nicht an dem teilweise nervigen Aufstöbern des letzten versteckten Gegners stört, bekommt genug Unterhaltung für einige Wochenenden.

X-COM: Terror from the Deep

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Microprose Powerplus
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 DM	Festplatte:	5 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
386/25 4 MByte RAM 2fach CD	486/66 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 60 8 MByte RAM 2fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

69% Spielspass

Langwierige Taktik mit ozeanischem Tiefgang.

Full power

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Unter Windows 3.1 doppelt auf STARTER.EXE im Hauptverzeichnis der CD klicken.

Es ist vollbracht

Satte 649 MByte erwarten Sie auf unserer Cover-CD: Demos und Patches sowie die Vollversion von Theme Park. Nicht zu vergessen zahlreiche Videos mit Previews, Messe-Impressionen von der E3 in Atlanta und die allererste Folge von GameStar-TV. Dabei haben Sie garantiert genausoviel Spaß wie wir bei den Dreharbeiten! Doch genug der Worte, legen Sie doch einfach die CD ins Laufwerk und starten Sie JETZT!

IDG
Die ganze Welt der PC-Spiele
GameStar
Special Edition
Vollversion:
Theme Park
Demos • Videos • Online • Tools
10/97

Vollversion

Theme Park (MS-DOS) .... \Tpsetup.exe
Handbuch .... \Original\Theme\Handbuch\Tpgerman.pdf
(mit Acrobat Reader lesen)
Referenzkarte .... \Original\Theme\Handbuch\Tprefger.pdf
(mit Acrobat Reader lesen)

Spielbare Demos

Monkey Island 3: .... \Demos\Monkey3\Webcurse.exe
The Curse of Monkey Island (Windows 95)
Constructor (MS-DOS) .... \Demos\Construc\Install.exe
Little Big Adventure 2 (MS-DOS & Windows 95) .... \Demos\Lba2\Setup.exe
F1-Manager Professional (MS-DOS) .... \Demos\F1Managr\Install.exe
Panzer 3D (Windows 95) .... \Demos\Panzer3D\Setup.exe
Pazifik Admiral (Windows 95) .... \Demos\Padmiral\Setup.exe
Machine Hunter (Windows 95) .... \Demos\Machhunt\Machhunt.exe
Imperialismus (Windows 95) .... \Demos\Imperial\Setup.exe
Formel 1 (Windows 95) .... \Demos\Formel1\F1win.exe
Betrayal in Antara (Windows 3.1 & 95) .... \Demos\Betrayal\Betrayal.exe
Katharsis (MS-DOS) .... \Demos\Katharsi\Kts_pack.exe
Montezuma(MS-DOS & Windows 95) .... \Demos\Montzuma\Setup.exe

Videos

GameStar TV .... \Videos\GSTV9710.avi
Messe-Impressionen E3 .... \Videos\E3_i.avi
Preview: Blade Runner .... \Videos\Brunn_i.avi
Preview: Jedi Knight .... \Videos\Jedi_i.avi
Preview: Starcraft .... \Videos\Scraft_i.avi
Preview: Turok .... \Videos\Turok_i.avi

Programme

GameStar-Benchmark .... \Diverses\IDGBench\Setup.exe
Acrobat Reader für Windows 95 .... \Original\Acrobat\Win95\ar32d30.exe
Acrobat Reader für Windows 3.1 .... \Original\Acrobat\Win31\ar16d30.exe
DirectX3.0 .... \Diverses\Directx\Dxsetup.exe
SciTech Display Doctor 5.3 .... \Diverses \Vesa\sdd53a.exe
Video for Windows .... \Diverses\Vid4win\Install.exe
1&1-T-Online-Decoder .... \Original\Tonline\Setup.exe

Patches

iM1A2 Abrams .... \Patches\Abrams\Agerv110.exe
Air Warrior 2 .... \Patches\Airwarr2\Airwarr2.exe
Back to Baghdad .... \Patches\Back_t_b\Patch103.exe
Diablo .... \Patches\Diablo\Drtl104.exe
F/A-18 Hornet 3.01 .... \Patches\F18horn\Setup.exe
688(I) Hunter Killer .... \Patches\E688i\E_688i_1.exe
Imperium Galactica .... \Patches\Imp_gal\Imperium.exe
X-Wing vs. TIE Fighter .... \Patches\X_v_t\Xvt_110.exe
Soundblaster AWE 64 .... \Patches\Sb_awe64\Sbw95up.exe

Updates für 3D-Karten

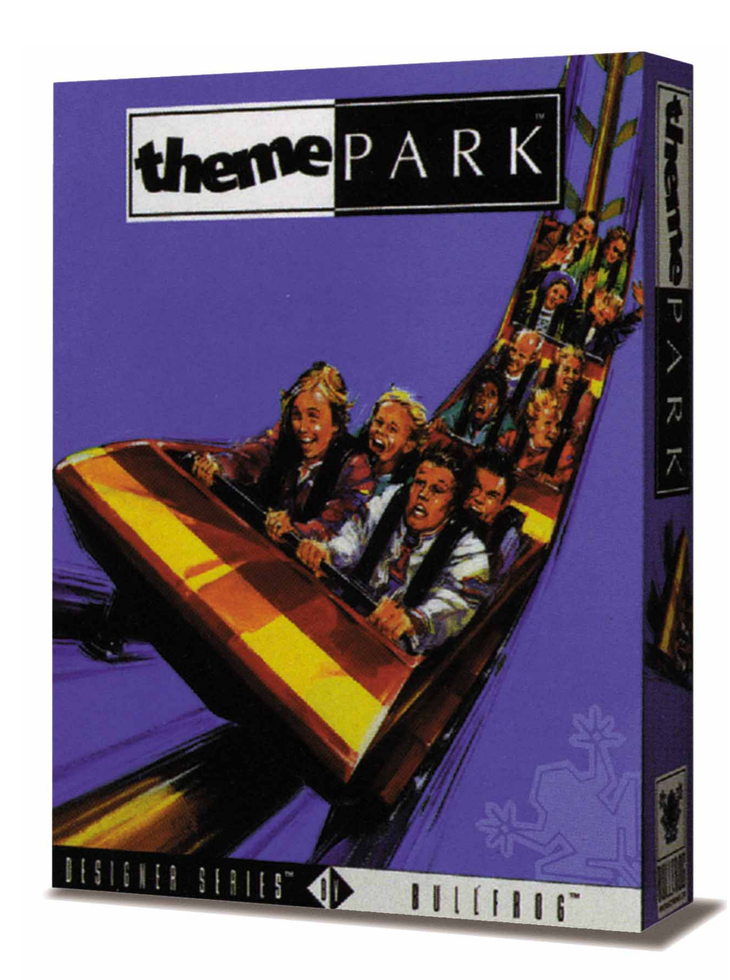
Carmageddon .... \Patches\Carmag\Carmagv.exe
Extreme Assault .... \Patches\Extrmass\Xa_r110.exe
Fatal Racing .... \Patches\Fat3dfx\3dwhip.bat
Fatal Racing .... \Patches\Fatrend\Renwhip.bat
Flying Corps .... \Patches\Flycorps\Fc_11.bat
Formel 1 .... \Patches\Formel1\F1patch3.exe
Interstate 76 .... \Patches\Intrst76\I76v1081.exe
MDK .... \Patches\Mdk3dfx\Mdk3dfx.exe
MDK .... \Patches\Mdkd3d\Mdkd3d.exe
Outlaws .... \Patches\Outlaws\Lecgl23.exe
Pandemonium! .... \Patches\Pandem\Pan3fix.exe
Scorched Planet .... \Patches\Scoplare\Spverite.exe
Sim Copter .... \Patches\Simcopt\Simcopt.exe
Starfighter 3000 .... \Patches\Starfigh\Star3000.exe
Swiv 3D .... \Patches\Swiv3d\Swiv_wfx.exe
Tomb Raider .... \Patches\Tomb3Dfx\Tomb.exe
Tomb Raider .... \Patches\Tombmyst\Tomb.exe
Tomb Raider .... \Patches\Tombrend\Tomb.exe
Tomb Raider .... \Patches\Tombpvr\Tombpcx1.exe
Toshinden .... \Patches\Toshind\Setup.exe
Toshinden .... \Patches\Toshmyst\Tsd.exe

10/97

Vollversion

Theme Park

Hereinspaziert, willkommen auf dem Rummelplatz Ihrer Träume. Mit Bullfrogs Theme Park, der Vollversion auf unserer CD, werden auch Sie zum Kirmes-König.



Das Softwarehaus Bullfrog gehört zu den führenden Herstellern packender Spiele. Mit schöner Regelmäßigkeit liefern die Engländer Vorzeigeprogramme ab, gerade erst konnten sie sich mit Theme Hospital erneut in den Charts plazieren. Begründet wurde die »Theme«-Reihe vom legendären Theme Park. Uns ist es gelungen, diese Perle der Aufbauspiele exklusiv für Sie in der uneingeschränkt spielbaren Vollversion auf unsere Cover-CD zu bannen.

Viel Vergnügen

Rummelplätzen haftet ein ganz eigenes Flair an. Der Geruch von Zuckerwatte und gebrannten Mandeln versetzt nach wie vor jung und alt in Verzückung. Eine Situation, in der die meisten Menschen gern in Spendierlaune schwelgen und nur allzu bereit sind, ein kleines Vermögen in wilde Karusselfahrten und heimelige Fast-Food-Stände zu investieren. In Theme Park bekommen



Die riesengroße, massenwirksame Achterbahn ist die Krönung jedes Rummelplatzes.

Installation

Klicken Sie in unserem Menüprogramm auf Originale, Theme Park und Installation. Im Installationsprogramm unter Language Deutsch auswählen, die Soundkarten-Parameter einstellen und unter Installieren den gewünschten Zielpfad angeben. Danach Install Files & Save Config anwählen. Zum Start in den Zielpfad (z.B. THEME.CD) wechseln und auf THEME.BAT doppelklicken.

Handbuch

Auf manchen Rechnern muß das Handbuch manuell aufgerufen werden. Nach der Installation des Acrobat Readers starten Sie diesen und wählen auf Ihrem CD-ROM den Pfad ORIGINAL\THEME\HANDBUCH\. Öffnen Sie nun einfach TPGERMAN.PDF bzw. TPREFGER.PDF.

Kurzbefehle

Befehl	Taste
Park öffnen	O
Feuerwerk veranstalten	F
Ratgeber	/
Bus automatisch kaufen	SHIFT B
Spielgeschwindigkeit beschleunigen	F3
Spielgeschwindigkeit verlangsamen	F4
Liste der Läden	F5
Liste der Attraktionen	F6
Personal-Liste	F7
Waren-Bildschirm	SHIFT S
Entwicklungsabteilung	N
Aktienmarkt	STRG S
Weltkarte	M
Bilder verkleinern	SHIFT T
Auflösung umschalten	R

Die Iconleisten



Sie die Gelegenheit, diese menschliche Schwäche in klingende Münze umzuwandeln. Dabei müssen Sie aber nicht irgendeine Provinzkirmes managen, sondern gleich einen ausgewachsenen Vergnügungspark nach US-Vorbild auf die Beine stellen. Mit einem knappen Budget erwerben Sie eine bessere Kuhweide, die als Ausgangspunkt für Ihr Vergnügungsimperium dienen soll. Ein paar Frittenbuden und ein Getränkestand sorgen für die ersten Einnahmen. Und als Hauptattraktion dient ein Gummischlauch, der entfernte Ähnlichkeit mit einer Anaconda hat. Das ist alles schön billig, weshalb Sie sich noch ein paar verbindende Wege leisten und ein bißchen Wartungspersonal einstellen können.

Das Leben ist eine Achterbahn

Und schon bald trudelt die erste Kundschaft ein. Mit bequemen Bussen karren Sie die Leutchen in den Park, um ihnen schon gleich am Eingang beim Glücksspiel den Geldbeutel zu erleichtern. Doch


Hier sorgen ein paar Schauerbäume neben dem Geisterhaus für Gruselstimmung.

während Ihre Kasse erstmals klingelt, tauchen auch schon Probleme auf. Menschentrauben bilden sich vor den Kiosken, einige Besucher verirren sich in der Parkanlage, und urplötzlich löst sich die Gummi-Schlange lautstark in Wohlgefallen auf. Tja, keine Frage, es muß mehr Personal her. Um diese willigen Helfer bezahlen zu können, braucht der Park auch ein paar neue Attraktionen, die ihrerseits wiederum mehr

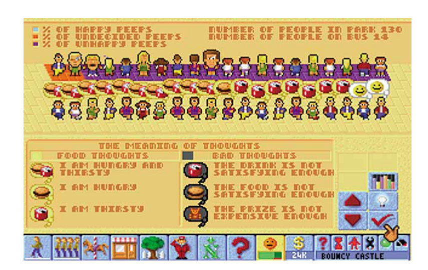


Alleinunterhalter vertreiben wartenden Besuchern die Zeit mit ein paar Faxen.

Besucher anziehen. Die bringen mehr Geld mit, und ehe man sich versieht, blüht und gedeiht das Anwesen. Spätestens dann ist es an der Zeit, auch ein wenig in die Forschung zu investieren, neue einzigartige Rides und Karussels zu entwickeln, oder gar den Bau einer Achterbahn zu wagen. Während die meisten Gebäude fest vorgegeben sind, ist beim Bau dieser Hochschnellbahn Ihre ganze Kreativität gefragt. Grenzen setzt allenfalls das verfügbare Budget. Doch ein fetter Doppellooping ist seinen hohen Preis allemal wert.

Der Kunde ist König

Solche Sperenzchen sind aber für die Fahrgäste nicht ganz ungefährlich. Wird die Fahrt gar zu wild und haben sie sich den Bauch vor dem Trip zu voll geschlagen, kann es schon mal bei Tempo 100 zu Brechkrämpfen kommen. Dann haben Sie hoffentlich ein paar fleißige Reinigungskräfte parat, damit sich vorbeilaufende Passanten nicht aus Sympathie der Ausscheidungsorgie anschließen. Aber auch wenn die Besucher ihren Emotionen nicht ganz so freien Lauf lassen, haben sie doch eine eigene Meinung. Über rund 30 Sprechblasen-ähnliche Icons teilen sie Ihnen mit, was ihnen gefällt und was nicht. Sind die Leutchen glücklich, kann man getrost die Pommes ein wenig stärker salzen, um den Getränkeabsatz zu steigern, oder den Koffeingehalt in der Cola steigern, damit die Besucher derart motiviert auch weiter entfernte Parkteile besuchen. Aber Vorsicht! Die Gewerbeaufsicht schläft nicht. Mit genügend Bargeld dürfen Sie sich auch an die Börse wagen oder ihrerseits in Konkurrenzunternehmen investieren. mic


Nach Meinung der Leute fehlen unserem Park noch ein paar Burgerbuden.


Aufwendigere Attraktionen (»Rides«) erhalten Sie durch gezieltes Forschen.

Cheats

Wollen Sie einen Park mal ganz ohne Finanzsorgen bauen, mit allen Losbuden, Karussells und Attraktionen? Dann probieren Sie doch mal unseren kleinen Cheat aus. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

Geben Sie als Spitznamen einfach »Horza« ein. (ohne die Anführungszeichen und beachten Sie, daß Sie unter Umständen für das »z« ein »y« tippen müssen). Dann starten Sie das Spiel ganz normal und probieren folgende Tastenkombinationen aus:

STRG+C	Vervielfacht Ihr Vermögen
STRG+Y	Alle Geschäfte sind bereits vorhanden
ALT+Y	Alle Attraktionen sind verfügbar
SHIFT+Y	Alle Parkeinrichtungen können gebaut werden

GameStar

Die ganze Welt der PC-Spiele

Tips & Tricks 10/97

Lehrgang für Kerkermeister

Dungeon Keeper

Zweites kleines großes Abenteuer gelöst

LBA 2

Stein um Stein zum Sieg

Constructor

Tips direkt vom Programmierer

Anstoss 2

10/97

Tips-Inhalt dieser Ausgabe:

Experten stehen Ihnen zur Seite

Fiese Orcs haben gerade zum x-ten Mal Ihr geliebtes Dorf überrannt? Ihr stolzer Düsenjäger wurde schon wieder von Feindfliegern zerbröselt? Kein Problem – dafür gibt es schließlich uns! Sei es die Komplettlösung, seien es Cheats: Hier werden Sie fündig. Wenn Sie einen eigenen Beitrag verfassen wollen – blättern Sie bitte auf die nächste Seite.

Lesen Sie auf der nächsten Seite

1000 Mark Belohnung!

688 (I) Hunter/Killer

TIP 1: Besonders zu Anfang neigt man dazu, sich von den zahlreichen Infos verwirren zu lassen. Deshalb beim Lesen der Einsatzbefehle unbedingt das Spiel anhalten. Das gilt natürlich im besonderen beim Ermitteln der Feuerleitlösung. Dabei hat es sich bewährt, immer auf der gleichen Zoomstufe zu arbeiten, da ansonsten durch Ungenauigkeiten bei der Auflösung ständig Abweichungen auftreten.
TIP 2: Beim Einsatz gegen Überwassereinheiten immer unterhalb der Thermoklinen bleiben (falls vorhanden). Vor allem von kubanischen und kolumbianischen Einheiten wird man so nur sehr selten entdeckt.
TIP 3: Falls man einen Torpedo ortet, sofort im Waffenbildschirm als Ziel »Snapshot« auswählen und einen Gegentorpedo abfeuern. Damit wird auch der Gegner unter Zugzwang gesetzt und verrät sich vielleicht durch Ausweichmanöver.
TIP 4: Bei älteren Feuerleitlösungen ab und an mal die Geschwindigkeit des Objekts anhand des DEMON-Displays überprüfen. Vielleicht hat der gegnerische Kapitän ja nicht nur den Kurs, sondern auch das Tempo seines Gefährts verändert.

Atomic Bomberman

TIP 1: Achten Sie gleich zu Beginn darauf, möglichst schnell das Kick-Icon zu ergattern. Damit lassen sich ganz elegant urplötzlich auftauchende Bomben aus dem Weg treten. Mit ein wenig Glück erwischen Sie so auch noch einen Konkurrenten.
TIP 2: Jagen Sie den Mitspielern einige Extras ab, indem Sie ihnen mit der Bombe in der Hand mit Schmackes auf den Kopf schlagen.
TIP 3: Bei sehr vielen Konkurrenten am Anfang ruhig abwarten, bis sich mindestens die Hälfte gegenseitig ausgeschaltet hat. Erst dann zuschlagen.

Betrayal in Antara

»Wo finde ich #§@*%!?« ist eine Frage, die sich im zweiten Kapitel wiederholt stellt. Mit diesen Tips meiden Sie die schlimmsten Sackgassen-Gefahren in Sierras neuem Fantasy-Rollenspiel Betrayal in Antara.
TIP 1: Sie müssen zunächst den Hofmagier Finch finden. Er steht ein Stückchen nördlich von der Stadt Moldiva in der Wildnis herum. Finch begehrt einen speziellen Tee. Wenn's sonst nichts ist: Der Händler in Moldiva bestellt diese Spezialität. Nach einer Woche Wartezeit gibt es aber eine böse Überraschung: Geldverleiher Antoni hat den Tee konfisziert.
TIP 2: Reden Sie mit Antoni, der sich auch in Moldiva befindet. Er fordert Sie auf, die Schulden eines gewissen Enkundi einzutreiben. Dieser Knilch ist genial versteckt. Gehen Sie von Sortiga aus ein Stück nach Osten. An der ersten Kreuzung biegen Sie links ab und gehen noch ein Stück Richtung Norden weiter, bis der verzweifelte Gesuchte schließlich auftaucht.
Enkundi rückt die Münzen sofort heraus, hat aber einen neuen Auftrag. Sie erhalten eine Wünschelrute und müssen eine Höhle besuchen.
TIP 3: Der Höhlenzugang ist südöstlich vom Enkundi-Treffpunkt und auf der Automap erkennbar. In der Grotte orientieren Sie sich Richtung Südosten, bis Sie einen Montari treffen. Enkundis blödes Holz wird man kurz darauf in dem Raum mit dem Wasserstrom los; einfach mit dem Rod aufs feuchte Naß klicken – und schleunigst raus. Wer gierigerweise Kisten plündern will, sollte das vorher tun.
TIP 4: Jetzt geht's mit den Juwelen nach Moldiva zurück. Sie müssen mit Antoni ein Gespräch anfangen; erst dann können Sie die Edelsteine aus dem Inventar rauspfeffern. Der Weg zum heißbegehrten Tee und Finchs Gunst ist damit endlich frei.
TIP 5: Den **CHEAT-MODUS** aktivieren Sie durch gleichzeitiges Drücken von »Shift«, »Control« und Z.

Cheat	Wirkung
gotta have magic	Aren erlernt alle Zaubersprüche
why am I so dull	Maximiert alle Charakterwerte
some call me tim	Schaltet bei Schlachten alle Gegner aus
ask a glass of water	Teleportiert an den Kapitelanfang
man does my leg hurt	Heilung

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns die Beiträge auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«) und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr vollendetes Werk dann an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München

Capitalism Plus

Geben Sie im Spiel die Zeichenfolge »$$$***$$$« ein, und Ihr Konto wächst um satte 100 Millionen Dollar.

Carmageddon

TIP 1: Gleich am Anfang viele Roboter überfahren und Bonuszeit sammeln, um später genug Zeit zu haben.
TIP 2: Wer hilflos auf Dach oder Seite liegt, sollte sich vor Betätigen der teuren Bergungstaste (»Einf«) schnell mit den internen Kameras umsehen, ob nicht ein Gegner auf Rammkurs ist.
TIP 3: Wenn der Wagen ausbricht, läßt er sich etwas leichter unter Kontrolle bringen, indem man die linke und rechte Pfeiltaste gleichzeitig drückt.
TIP 4: Wer mit fast verbrauchten Gesundheitspunkten in die Tiefe fällt, sollte rechtzeitig die Bergungstaste drücken, um Punkte zu sparen.
TIP 5: Um massig »Stunt Bonus«-Punkte zu sammeln: Auf den meisten Brückenrampen lassen sich recht ungefährliche Handbremsen-Kunststückchen machen.

Dark Earth

TIP 1: Auch wenn's jedes Mal nervt: Vor Kämpfen immer zu Speicherstationen laufen, sonst nervt's noch mehr.
TIP 2: Wer ständig von den Wachen erwischt wird, nimmt den falschen Weg: Man kann (bis auf eine) alle Wachen umgehen.
TIP 3: Dialoge immer bis zum Ende führen – sonst könnte Ihnen eine Info verloren gehen oder der Handlungsfortgang gestoppt werden.
TIP 4: Manche Dialoge helfen Arkhan nur weiter, wenn er in »schlechter Stimmung« ist – das ist aber die Ausnahme!

Darklight Conflict

Mit dem folgenden Cheat kann auch heftigstes Feindfeuer Ihrem Schiff nichts anhaben: Halten Sie während einer Mission die »TAB«- und die »Bild nach oben«-Taste gleichzeitig gedrückt. Lassen Sie beide los und drücken Sie »P«. Nun zeigt »cheat enabled« an, daß Ihr Schiff »unkaputtbar« ist. Die übrigen Raumer der eigenen Seite (z.B. die Kriegstrommel) sind nach wie vor ungeschützt!



Darklight Conflict: Unser kleiner Cheat macht Ihr stolzes Schiff unverwundbar.

Extreme Assault

Bluebytes Actionknaller trägt seinen Namen zu Recht: Er ist extrem schwer. Leichter wird's im Cheat-Modus, den man im Hauptmenü aktiviert. Geben Sie hier »levelx « ein (Leerzeichen beachten!). Mit »ALT« und den Ziffern 1 bis 6 erreichen Sie vom Menü aus die entsprechende Mission. Im laufenden Gefecht selbst gelten folgende Cheats, bei denen Sie ebenfalls die »ALT«-Taste gedrückt halten müssen:

Taste	Wirkung
1	Volle Munition
2	Aktuelle Waffe upgraden
3	Bringt Energie
4	Unverwundbarkeit
5	Missions-Grenzen abstellen
6	Mission erfüllen
7	Gegner deaktivieren
8	Umschalten auf Hubschrauber
9	Umschalten auf Panzer
10	Höchstgeschwindigkeit

F-16 Fighting Falcon

TIP 1: Verlassen Sie sich niemals auf die vorgegebenen Wegpunkte. Die führen Sie zwar stets auf dem kürzesten Weg zum Ziel, aber auch direkt in die Arme der Gegner. Umgehen Sie die feindliche Abwehr und nähern Sie sich durch die ungefährliche Hintertür.
TIP 2: Lassen Sie sich bei Bombenangriffen auf keinen Fall von gegnerischem Sperrfeuer beeindrucken. Denn wenn Sie im letzten Moment vor dem Ziel abdrehen, um einer direkten Bedrohung auszuweichen, müssen Sie die ganze Prozedur nochmal von vorne beginnen. Nur ist der Gegner dann alarmiert.

Hardcore 4x4

TIP 1: Bei einer Meisterschaft kommt der Wahl des Trucks viel Bedeutung zu, zumal man ihn in einem laufenden Turnier nicht wechseln kann. Die Höchstgeschwindigkeit können Sie vernachlässigen, Vorrang haben Bodenhaftung und Federung. Eine gute Wahl sind die drei Modelle Brimstone, Icebreaker und Dust Devil.
TIP 2: Der Start ist enorm wichtig, da Aufholjagden aufgrund der engen Piste selten von Erfolg gekrönt sind. Liegt man erst mal hinten, sollte man in den höheren Schwierigkeitsgraden lieber noch mal von vorn beginnen (Speichern nach jedem erfolgreichen Lauf nicht vergessen). Auf der ersten halben Runde also alles riskieren und dann an der Spitze sehr breit machen.
TIP 3: Wettereffekte sehen zwar gut aus, beeinträchtigen Ihre eigene Performance aber mehr als die der Computergegner. Wenn man also auf grafische Effekte verzichten kann, das Wetter lieber abschalten.
TIP 4: Im Gegensatz zu anderen Rennspielen kommt man auch mit Automatikschaltung gut über die Runden, zumal die Steuerung des Gefährts schon die volle Aufmerksamkeit verlangt.

iF-22

TIP 1: Gleich nach dem Start sollten Sie überprüfen, ob sich bereits ein AWACS-Flieger in der Luft befindet. Per Funkspruch erklärt sich dessen Besatzung nämlich gern bereit, die Radarerfassung online zu übermitteln. Das hat den entscheidenden Vorteil, daß Sie selbst auf aktives Radar verzichten können und somit für den Feind länger unsichtbar bleiben.
TIP 2: Das allerwichtigste in jedem Auftrag ist die Abschußquote. Selbst wenn Sie ihr Missionsziel nicht erreicht haben, sollten Sie übrige Munition nicht wieder mit nach Hause nehmen. So es denn der Treibstoffvorrat erlaubt, vernichten Sie alles, was Ihnen in die Quere kommt, vor allem in Frontnähe. Ein Orden für Ihre stolzgeschwellte Brust ist damit so gut wie sicher.
TIP 3: Befinden Sie sich auf Eskortmissionen, warten Sie nicht zu lange am Rendezvouspunkt auf Ihre Schutzbe-

fohlenen. Fliegen Sie schon mal vor und vernichten Sie Bodenradaranlagen mit HARM-Raketen oder Bomben. Dadurch erhöhen sich die Überlebenschancen der Schützlinge enorm.

Imperium Galactica

Drücken Sie im Spiel die »Backspace«-Taste (über »Enter«) und halten Sie anschließend die »Shift«-Taste gedrückt. Geben Sie nun »KAROLY« ein. Auf dem Bildschirm erscheint daraufhin links unten eine flimmernde Anzeige. Die Liste zeigt Ihnen die einzelnen hilfreichen Cheats.
Speichern Sie unbedingt vorher Ihren Spielstand! Wer sich nämlich per Cheat einen höheren Rang erschummelt, kann einige böse Überraschungen erleben. So können Sie nicht mehr auf bereits zurückliegende Missionen zugreifen, wenn Sie mit dem Cheat mehrere Stufen der Karriereleiter übersprungen haben.

Taste	Wirkung
C	Alle Kolonien und Erfindungen
	Beim zweiten Drücken:
	Cheats auf Planeten
V	Bringt 100.000 Credits
5	Rang 1 – Leutnant
6	Rang 2 – Hauptmann
7	Rang 3 – Kommandant
8	Rang 4 – Admiral
9	Rang 5 – Großadmiral

Interstate '76

Mit unserem Cheat erreichen Sie in Activisions Roadmovie die nächste Mission. Halten Sie dazu »Shift« und »Strg« gleichzeitig gedrückt und geben Sie »getdown« ein. Groove wird nun von allen Gegnern und Verbündeten (!) angegriffen. Ist Ihr Wagen zerstört, gilt die Mission als erfolgreich beendet.



terstate '76: Auch wenn man Ihre Kiste gleich zerpflückt, e Mission ist dennoch gewonnen.

Emperor of the Fading Suns

Folgende Strategie ist waghalsig, bringt Ihnen aber einen riesigen Vorsprung.
TIP 1: Wählen Sie zu Beginn sämtliche Nachteile, die mit der Gilde zusammenhängen: Spendthrift, Anti-Trade, Disdains Trade, Enemy in League. Im Gegenzug bekommen Sie mehr Boni.
TIP 2: Verkaufen Sie in der ersten Runde alle Vorräte an den örtlichen Gildenstützpunkt (Agora). Das bringt Ihnen Geld, das Sie bald dringend brauchen.
TIP 3: Greifen Sie die Agora an und klauen die Vorräte – darunter Metall. Investieren Sie alles Metall, auch in den Folgerunden, in Ingenieure, die in Windeseile neue »Städte« errichten.

TIP 4: Bestechen Sie in Runde 2 einen anderen Herrscher, damit er in der kommenden Wahl für Sie stimmt. Das reicht fast immer aus, um zum ersten Regenten ernannt zu werden.
TIP 5: Machen Sie sich zum Flottenkommandanten, ziehen die 20 besten Schiffe zusammen und attackieren Leagueheim (Verluste durch die übrigen Schiffe ersetzen). Nach drei Monaten harter Weltraumkämpfe sollte die Händlerflotte fast völlig zerstört sein.
TIP 6: Bieten Sie dem Gildenmeister 5000 Firebirds für den Frieden. Sie haben nun gigantische Vorratsmengen, und die Gilde ist faktisch ausgeschaltet.

Meat Puppet

TIP 1: Bevor Sie sich auf das große Abenteuer begeben: Üben Sie ein bißchen mit der Steuerung. Daß Lotos sich zur Seite rollen kann, vergessen Sie am besten gleich wieder.
TIP 2: Die Reihenfolge der Missionen ist vorgegeben, trotzdem sind zu Beginn gleich drei Gebäude geöffnet. Das richtige erkennen Sie an einem kleinen Begrüßungsmenü von Martinet.
TIP 3: Bis die Endgegner erreicht sind, läuft ein knappes Zeitlimit. Deshalb müssen Sie die Levelabschnitte schnellstmöglich durchqueren. Also: Bevor es in den nächsten geht, den Spielstand sichern und den günstigsten Weg erkunden.
TIP 4: Wegen eines Muni- oder Medi-Streifens lohnt sich meist kein großer Umweg. Außerdem verlieren Sie langfristig Munition, wenn Sie jeden Gegenstand beschießen.
TIP 5: Ist einer der Zwischengegner besiegt, spielt sich Lotos gänzlich anders: Schalten Sie in aller Ruhe in jedem Raum die Gegner und Selbstschußanlagen aus, indem Sie per »Backspace«-Taste in den Mausmodus wechseln und mit der rechten Maustaste den Raum absuchen.

Pandemonium!

Der Jump-and-run-Knüller Pandemonium! offenbart alle Levels, wenn Sie »AEMCBAIJN« eingeben.

Pazifik Admiral

TIP 1: Die Kerntruppen (schwarze Hitpoints) übernehmen Sie bei Kampagnen ins nächste Szenario, deshalb müssen diese bevorzugt behandelt werden: Schwierige Angriffe von Hilfstruppen (weiß) erledigen lassen, angeschlagene Gegner hingegen mit den Kerntruppen vernichten – so gewinnen diese schneller an Erfahrung.



Pazifik Admiral: Zwei Infanterie-Einheiten werden von den beiden Geschützen und der Flak passiv verteidigt, die dritte (obere) nicht.

TIP 2: Die indirekte Defensivkraft von Jägern und Artillerie ausnutzen, indem man sie hinter Fronteinheiten stellt. Umgekehrt gegnerische Artillerie oder Flak ausschalten, bevor Sie benachbarte Verbände angreifen.
TIP 3: In Massenschlachten immer Platz für zurückweichende Fronteinheiten lassen – sonst werden diese ver-

nichtet, sobald sie zum (nicht möglichen) Rückzug gezwungen werden.

TIP 4: Es ist aufgrund des neuen Siegpunkte-Systems meist nicht notwendig, alle Gegner auszuschalten oder alle Zielstädte einzunehmen. Planen Sie genau, wieviel Punkte Sie dem Kontrahenten abjagen müssen, und übernehmen Sie sich nicht.

TIP 5: Kaufen Sie gerade zu Beginn möglichst viele billige Infanteristen, Panzer und Flugzeuge. Die lassen sich kostengünstig mit Elite-Verstärkungen aufpäppeln, wodurch sie schneller im Erfahrungslevel steigen. Sobald Stufe 3 erreicht ist, sollte man sie (am besten in der Aufstellungsphase eines neuen Szenarios) zum bestmöglichen Truppentyp upgraden, der gerade erhältlich ist.

TIP 6: Neutralen Mächten sollte der Krieg möglichst spät erklärt werden. So heimsen Sie im Idealfall die zusätzlichen Siegpunkte ein, bevor der Angegriffene Zeit hat, seine Kräfte gegen Sie zu schicken.

POD

Der »Planet of Death« trägt seinen Namen nicht zu unrecht. Folgende Cheats helfen, am Leben zu bleiben. Einfach während eines Rennens eingeben!

Cheat	Wirkung
chrash	Kollisionskontrolle aus
map	Zeigt die Karte an
map + F9	Erweiterte Karte
label	Zeigt die Namen aller Wagen an
retro	Rückspiegel
garag	Repariert die Schäden
mirror	Kehrt die Strecken um (vorher neu laden)
houligan	»Chaos«-Modus

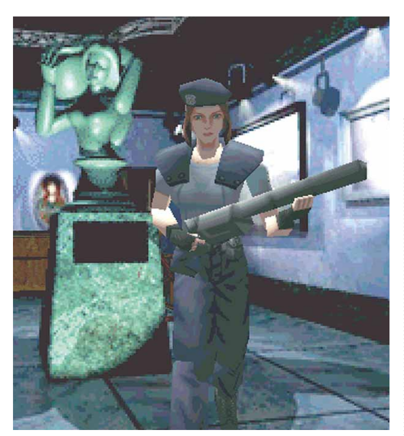
Resident Evil

TIP 1: Beseitigen Sie die Monster bevorzugt mit Schußwaffen. Achten Sie bei Kameraschwenks darauf, daß Sie notfalls zurückweichen können. Vor allem die Zombies stehen oft noch einmal auf!

TIP 2: Speichern Sie oft. Das ist zwar lästig, erspart aber manch doppelten Weg.

TIP 3: Der Kamin im Speisesaal verbirgt ein Emblem, das sich später gegen eine goldene Ausführung austauschen läßt.

TIP 4: Im westlichen Keller (an der Treppe) liegt ein Raum, in dem Sie eine Kiste mit Revolvermunition finden.



Resident Evil: Die Schrotflinte verleiht ein Gefühl der Sicherheit.

TIP 5: Die Bazooka empfiehlt sich, wenn Ihnen mehrere Gegner gleichzeitig an den Kragen wollen. Sie findet sich im ersten Stock auf dem Balkon.

Swing

TIP 1: Behalten Sie die Ruhe! Trotz des fehlenden Zeitlimits neigt man immer wieder dazu, selbst in brenzligen Situationen eine Kugel zu schnell abzuladen. Werfen Sie vor allem immer wie-

der einen Blick auf die Waagen – gerade bei schon gut gefülltem Spielfeld wartet hier die eine oder andere unangenehme Überraschung.

TIP 2: Lassen Sie bei mehreren Farben nur die letzte Kugel offen, die Sie erst einsetzen, sobald der Multiplikator auf vier steht. Lieber den ein oder anderen riskanten Bonus sausen lassen und, besonders in den höheren Leveln, auf einen niedrigen Kugelstand achten.

Warlords 3

TIP 1: Bilden Sie 8er-Armeen aus gemischten Truppen, etwa Drachen und Archons. Werden Sie angegriffen, ist so der »passendene« Bonus meist dabei.

TIP 2: Am Anfang eines Szenarios in frisch eroberten Städten leichte Einheiten produzieren, da sie früher bereitstehen und billiger sind. Gleiches gilt für schnelle Truppen: Gerade zu Anfang sind sie ideale Aufklärer.

TIP 3: Schicken Sie vor allem unerfahrene Helden in Ruinen. Scheitern sie kläglich, ist der Verlust nicht ganz so tragisch. Gefundene Objekte bekommen die besseren Helden, die dann noch erheblich stärker werden.

TIP 4: Wenn man nach einem Szenario Einheiten upgraden darf, sollte man die Geschwindigkeit der Ritter erhöhen, später ihre Kampfkraft. So haben sie bald einen sehr effizienten Standard-Truppentyp, der nur zwei Runden Bauzeit beansprucht.

Wipeout 2097/XL

Mit diesen Cheats können Sie Gegnern wirklich eins »auswischen«:

Taste	Wirkung
Im Hauptmenü:	
XTEAM	Piranha-Team ein
XCLASS	Phantom-Klasse ein
XTRACK	Alle Strecken
Im angehaltenen Rennen:	
PSYMEGA	Alle Waffen
PSYPROTECT	Volle Energie
PSYTICKER	Hebt Zeitlimit auf
PSYRAPID	Maschinengewehr

World Wide Soccer

TIP 1: Das Spiel bietet viele legitime Wege, um sich das Leben leichter zu machen. Drücken Sie Taste F3 und wählen Sie im Menüpunkt »Spiel-Optionen« den einfachsten Schwierigkeitsgrad. Die besten Kicker hat beispielsweise Brasilien; treten Sie mit diesem Team mal gegen Griechenland an.

TIP 2: Wenn der Gegner den Ball hat, wechseln Sie schnell auf den nächsten Abwehrspieler, der in Laufrichtung steht. Mit einer Grätsche möglichst von vorne können Sie schnell wieder ans Leder kommen. Attacken von hinten führen im Strafraum fast immer zu einem Elfmeter. Eine Notbremse lohnt sich nicht; immerhin besteht eine gesunde Wahrscheinlichkeit, daß der Gegner die Chance sowieso nicht nutzen kann und das Tor verfehlt.

TIP 3: Je nach Aufstellung machen andere Angriffsvarianten Sinn. Wenn Sie etwa in Kick-and-rush-Manier gerne die Bälle blind nach vorne säbeln, sollten Sie entsprechend eine Formation mit weniger Mittelfeld-Akteuren und mehr Sturmspitzen wählen. md

Durchgehüpft

Little Big Adventure 2

So putzig Twinsen auch sein mag: Sein neuestes Abenteuer ist nicht leicht.

Bevor wir die zehn Kapitel näher beschreiben, gibt's einige allgemeine Tips.

- Im Keller Energie tanken, Tritonmuschel füllen
- Die Perspektive wechseln, um Wege zu finden
- Aliens nicht bekämpfen, sondern weiträumig im sportlichen Modus umlaufen
- Shops besuchen und MecaPinguine kaufen
- Blumen auf der Wüsteninsel und Pilze auf dem Zitadelleneiland sammeln
- Blicken Sie durch das Teleskop auf der Hazienda, um den Schutzzauber der Wüsteninsel zu holen
- Kanalisation erkunden

Kapitel 1: Es werde Licht

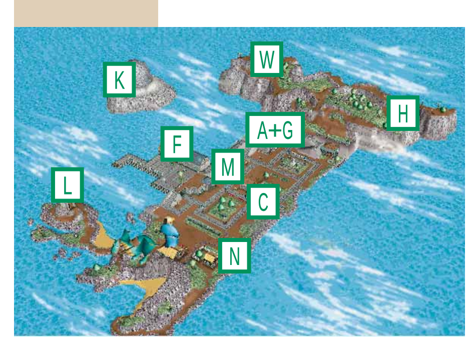
Dinofly und Unwetter gelten Ihre ersten Sorgen. Vor dem Gang in die Stadt hilft ein Blick in den Keller (Schlüssel: in Kommode neben Tür). Wurfball, Holokarte sowie Darts schnappen, auf Zielscheibe oder Statue feuern (Tränke, Herzen), aufs Bild am Hausausgang gucken, und ab in die Stadt.

Mit dem braunen **MANN** *reden*

TIP 1: Ein Plausch mit dem braunen Mann enthüllt das Zelt des Wettermagiers. In der Pharmacia teilt Ihnen die Apothekerin mit, daß Sie keine Medizin hat. Die Kundin weiß Rat, aber erst wenn Sie ihr den Regenschirm zurückbringen. Den Dieb überlisten Sie, indem Sie sich von hinten anschleichen (Modus: Vorsichtig) und den Schirm zurückfordern.
Nächste Station: Hafen, Ticket kaufen. Leider geht kein Schiff, weil es stürmt. Also, den Wettermagier aufgesucht, der auf den Leuchtturm muß. Dort erfährt Twinsen, daß Raph herumstrolcht. Gespräche weisen den Weg zu Klippen und Tralü. Schnell noch Tunika und Medaillon im Museum holen.

Der Weg ins **MUSEUM**

TIP 2: Von außen in den Raum im Obergeschoß einsteigen und Sperrvorrichtung lösen. In den Klippen befindet sich nahe der Holzbrücke eine Höhle. Hindurch, über die Felsen gehopst und rein in die nächste. Dort finden Sie Raph. Um ihn zu befreien, muß Twinsen zurück zu dem Raum oberhalb des Höhleneingangs. Hinter dem rechten der drei Fässer stehend, werfen Sie den Ball auf den Schalter. Über die Spalten im nächsten Raum geht's schließlich zum zweiten Schalter, der auch mit dem Ball zu treffen ist, um ihn zu aktivieren.



achbar (N), Chez Luc (C), Höhle (H), Wettermagier (W), potheke und Gepäckaufbewahrung (A+G), Museum(M), afenbereich (F), Kreidedom (K), Leuchtturm (L).

So kommt man die **LEITER** *hoch*

TIP 3: Zurück an der Leiter erklimmen Sie diese mit einem Sprung und gedrückter »Pfeil nach oben«-Taste. Waschbären besiegen und über Steine sowie Mauern durch die Gatter zum Tralü klettern. Mit dem Schlüssel befreit Twinsen Raph und folgt ihm.

Kapitel 2: Ein Herz für Dinos

Ein Blick ins UFO verheißt nichts Gutes. Egal – Dino leidet! Deshalb auf zur Wüsteninsel.

Kera'oocs **HAUS** *durchsuchen*

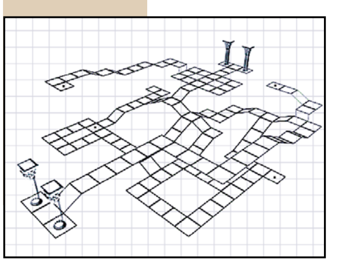
TIP 4: In Kera´oocs Heim finden Sie eine Flasche Gallussäure und erfahren, daß der Magier verschwunden ist. Heißer Tip: Magierschule. Erkundungen in der Hazienda enthüllen den Ort: Erst den Barkeeper weglocken, indem Sie in das Frauendampfbad gehen (rechts hinten) und dann die Leiter hinter der Bar erklimmen. Der Mann auf dem Dach schickt Sie zum Friedhof. Links neben dem Haupteingang (Nähe Baum) führt ein Pfad zur Schule. Drinnen die Geister umlaufen, den Schlüssel aus der Truhe holen (Modus: Vorsichtig) und durch das Gatter zum Rektor. Er verlangt 120 Kashes.



Am Friedhof: Seiteneingang zur Zauberschule (S), Aufstieg zur Schule (A), Cart zur Balsamine (B).

Kashes gibt's an der **DARTBUDE**

TIP 5: Die finden sich massenweise im Tempel-Park, wenn Sie an der Dartbude zwei Enten abschießen (wichtig: Den Vorgang wiederholen, bis keine Kahes mehr da sind!). Zurück in der Schule stellt Ihnen der Direx drei Aufgaben: 1. Blasrohrprüfung: Geschicktes Timing hilft. 2. Heilerprüfung: Um an die Balsamine auf dem Felsen östlich des Friedhofs zu gelangen, benötigt Twinsen sein Auto: Ersatzteil bei Baldino in der Stadt holen, zurück zur Zitadelleninsel und Zoe das Lenkrad geben. Wieder zu Baldino gehen, das Funkgerät abholen und erneut Zoe geben.

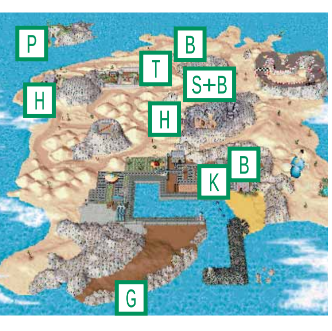


So sieht der Kreidedom von innen aus.

Den **REIFENSPUREN** *folgen*

TIP 6: Mit dem Cart geht's die Anhöhe links neben dem Seiteneingang zum Friedhof hinauf (Reifenspuren), und ein Sprung über das Brett führt zur Blume. Als Belohnung erhalten Sie vom Rektor die Tritonmuschel, mit der Sie den Dinofly heilen (Muschel aktivieren, mit der »Alt«-Taste Herzen verschießen).
3. Kreideprüfung: Dino bringt Sie zum Kreidedom.

Karte einprägen, Goodies auflesen und auf der anderen Seite wieder raus (Bälle erleuchten den Weg). Der Rektor wartet schon sehnsüchtig auf Twinsen und beordert ihn zur Schule.



Kapitel 2: Glocke ruft Moya (G), Baldino (B), Kera'ooc (K), Seiteneingang zur Schule und Auffahrt zur Balsamine (S+B), Balsamine (B), Eingang Tempel Park (T), Haupteingang Friedhof und Schule (H), Hazienda del Monte-Pelado (H), Insel (P).

Kapitel 3: Magier-Notstand

Nun muß Twinsen die Zauberer suchen.

Aufs Dach der **HAZIENDA** *klettern*

TIP 7: Der Schlangenbeschwörer auf dem Dach der Hazienda weiß Bescheid. Twinsen kauft sich eine Magiertunika beim Händler auf dem fliegenden Teppich (Diplom zeigen) und spricht den Alien vor dem Männerdampfbad an. Ab ins All! Im UFO schnappen Sie sich den Kommunikator (untere Ebene) und schauen den Film an (Automat links hinten). Nach der Landung folgt Twinsen den Esmers und wird gefangen. Joe ist ebenfalls da und erscheint in Ihrer Zelle. Wenn der Wächter öffnet: raus und zuschlagen.

Den **REBELL** *retten*

TIP 8: Den Rebell befreien Sie, indem Sie den Schalter über seiner Zelle betätigen. Durch den unteren Ausgang gelangen Sie in den Innenhof, um den Walker zu zerstören. Jetzt schnell (Modus: Sportlich), nach links über den Hof, am Panzer und den Wachen vorbei und rein in den Raumhafen.

Die rechte **RUTSCHE** *wählen*

TIP 9: Dort nehmen Sie die rechte Rutsche, hetzen zum Ausgang und an den Wärtern vorbei zum Kontrollturm. Ganz oben schnappt sich Twinsen die rotierende Routenscheibe und rennt zum Raumschiff. Scheibe einsetzen, starten und ab nach Twinsun.

Kapitel 4: Kidnapper!

Sendells **KUGEL** *finden*

TIP 10: Kugel von Sendell finden und mit dem Blitzzauber freisetzen. Also, auf ins Zelt des Wettermagiers. Dort liegt eine Nachricht: Leuchtperle benötigt. Vorher müssen Sie die ProtoPack-Kiste bei der Gepäckaufbewahrung holen. Am Elefanten vorbei geht's in den Keller, wo Twinsen durch Besteigen der metallenen Pfeile einen Kopter dazu veranlaßt, die Proto-Pack Kiste aus dem Raum zu fliegen (schwarze Pfeile).



Kapitel 3: Hotel (H), Weg zur Oberstadt (O), Kasino (K), Hafenbar (B), Fähren (F), Zugang zur Insel (Z), Tankwart (W), Palast (P), Souvenirhändler (S), Zugang Raumhafen (K), Kontrollturm (T), Raumhafen (R), Fluchtweg aus Gefängnis (E).

Den **ARBEITER** *losschicken*

TIP 11: Im oberen Lagerraum schläft ein Arbeiter, den Sie für 102 Kashes anweisen, das Paket zum Ausgang zu bringen. Nun besucht Twinsen seinen Nachbarn. Ihm gibt er die Gallussäure und erhält dafür den Pyramidenschlüssel. Der Kanalisationsplan zeigt, wo der Schlüssel zu verwenden und die Kugel von Sendell zu finden ist. Fehlt nur noch der Blitzzauber. Erneut weiß der hilfreiche Rektor der Zauberschule weiter.

MOYA *rufen*

TIP 12: Am Holzsteg südlich des Hafens klingeln Sie an der Glocke und Moya kommt. Nach dem Sprung auf ihren Rücken gleiten Sie zur Unterwasserhöhle, fliegen mit dem ProtoPack über die Stalagmiten und greifen sich die Perle. Diese werfen Sie in den Topf im Zelt des Wetterzauberers et voilá: Blitzzauber (Zauberenergie muß voll aufgeladen sein, sonst funktioniert's nicht).

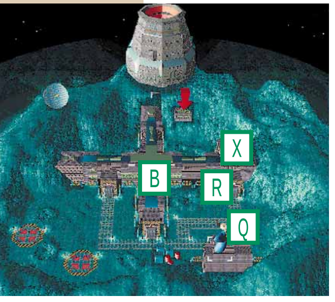
Den **SCHLÜSSEL** *aus dem Keller holen*

TIP 13: Ab ins Chez Luc, Aliens ausgeschaltet, Schlüssel für den Keller hinter der Bar aus dem Faß geholt und Zauberenergie aufgefüllt (Trankständer auf Theke). Im Keller fällt Twinsen durch ein Loch in die Kanalisation, wo er an der goldenen Plakette den Pyramidenschlüssel benutzt. Hinter dem Tor schwebt die Kugel von Sendell, die Sie durch Aktivieren des Blitzzaubers enteisen und aufnehmen. Mit der wertvollen Kugel im Gepäck geht's weiter ins nächste Kapitel.

Kapitel 5: Twinsums Ende?

um **TEMPEL-PARK** *laufen*

TIP 14: Mittels ProtoPack sowie schwimmender Fässer gelangt Twinsen ans Tageslicht und hetzt zum Tempel-Park. Ins Herz des Esmerierstützpunktes dringen Sie vor, indem Sie vor oder während der Fahrt auf der Lore die Pfeile entlang der Schienen durch Ballwürfe so umstellen, daß Sie irgendwann an zwei Statuen vorbeifahren, die eine Kiste umrahmen. Seien Sie »Vorsichtig« bei der Passage, und springen Sie dann zu dem Paket. Der Schlüssel öffnet die Tür unterhalb des Statuenraums.



on der Rezeption (Twinsen) zum Quadrateingang« (Q), Rad drehen (R), u Baldino (B), »X-Ausgang« (X).

Die **NOTIZ** *lesen*

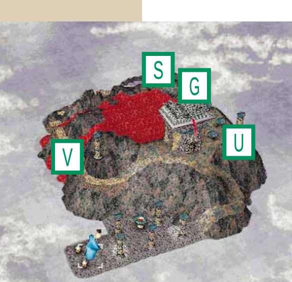
TIP 15: Im Stützpunkt lesen Sie die Notiz auf dem Tisch im Schlafzimmer, finden einen Schlüssel unter dem Anzug auf der rechten Bank und hasten, vorbei am UFO, zum Lift. Oben gleiten Sie mit dem ProtoPack über das elektrische Gitter und verprügeln die Wache. Mit dem Schlüssel öffnet Twinsen die Kugel in der rechten Ecke, schnappt sich die Routenscheibe, deaktiviert das elektrische Feld (Schalter: rechts neben Gang) und geht zum Raumschiff. Start!

Paßwort **GREEN MOON**

TIP 16: Vor der Landung auf dem Mond will ein Esmerier das Paßwort »GREEN MOON« wissen. Unten angekommen, hopsen Sie mit dem Raumanzug ins Freie und hinein in das südöstliche Gebäude (Rezeption). Anzug im blauen Raum abgelegt, eine Tafelskizze von der Station am Bildschirm gemacht, die drei Schalter für die Türen (Symbole) umgelegt und hinüber in den »Quadrateingang«.

Das **RAD** *drehen*

TIP 17: Im Inneren muß Twinsen das Rad auf dem gelbschwarzen Sockel drehen, bevor er mittels Tafel sowie Holokarte Baldino und einen Ingenieur findet (Zellenschlüssel vom toten Wächter). Gemeinsam fliehen, nachdem Sie erneut am gelbschwarzen Rad gedreht haben. Der Ingenieur wird erschossen und Sie treffen am »X-Ausgang« (s. Tafel) auf Baldino. Er wartet, daß Twinsen die Tür mit dem roten Schalter rechts oben öffnet. Ab nach Zeelich!



sel der Feste: Überlebender (U), eheimgang zum Smaragd (G), maragd (S), Langer Weg zum maragd (V).

Kapitel 6: Über den Wolken

Entlang der westlichen Klippen hüpft und fliegt Twinsen zum Hafen. Dort will ein Seebär (gelber Steg) 100 Zlitos für die Überfahrt.

GELD *beim Händler holen*

TIP 18: Geld gegen Diplom gibt's beim Andenkenhändler in der Stadt. Vermehren läßt es sich an den Glücksspielautomaten (Kasino, Hafenbar). Zurück beim Seebären bringt Sie dieser auf die Insel der Feste. Der Überlebende am Rande des Kraters schickt Sie zu Rick in die Hafenbar.

VORHANG *hinter der Bühne öffnen*

TIP 19: Dort führt, hinter dem Vorhang auf der Bühne, ein Weg nach innen. Twinsen dreht an den Rollen (Mitte, links, rechts), schiebt sich die Pappsäulen zurecht und hüpft hinauf zum Lüftungsschacht. Rick meint, Sie sollten Johnny im Hotel Imperial aufsuchen – also los. Plötzlich ein Funkruf von Baldino: Sie müssen GazoGem besorgen.

TANKWART *aufsuchen*

TIP 20: Der Tankwart in der Stadt hat keines, weiß aber, daß es auf der Insel der Bifiden raffiniert wird. Dort angekommen, laufen Sie zur Raffinerie und nach rechts zu den Pipelines. Auf die Rohre, über den Zaun gehopst und hinein in die Fabrik. Jump-and-run sowie Räder drehen ist angesagt. Kritische Stellen: schwebende Plattform vor Gasfontänen »vorsichtig« überwinden (vorher Räder drehen).



Kapitel 6: Die Insel der Bifiden. Fels der Eule (F), Haus des Bürgermeisters (B), Pipelines (P), Fabrik (R), Fähre (L), Zugang zur Fähre (Z), Dorf-Palme (S), Grünfläche mit Fragment (G), Hacke (H).

Den **SCHLÜSSEL** *erkämpfen*

TIP 21: Im nächsten Raum den fehlenden Schlüssel durch Bekämpfen des gegenüber patrouillierenden Wächters erlangen (mit Ball holen). Die Fässer nahe der Pipelines führen nach draußen.

Im Dorf eine **HACKE** *kaufen*

TIP 22: Im Dorf der Bifiden finden Sie das erste Schlüsselfragment: Hacke kaufen, mit dem Bruder des Bürgermeisters reden (Doppelhaus), der mechanischen Eule zum Felsen folgen, Schlüssel aufnehmen, Schrank im Bürgermeisterhaus öffnen, zum Grüngelände unterhalb der Dorfpalme stürmen und graben. Zurück geht's zu Baldino (Jetpack).

Im **KASINO** *spielen*

TIP 23: Twinsen hat Spaß im Kasino und gewinnt an den Slot-Maschinen den Schlüssel zum goldenen Raum. Vorsicht, eine Echse fällt herab. Draufschlagen, Schlüssel schnappen, mit dem Jetpack über den Fluß düsen und am Fuß der Oberstadt landen. Oben, im Imperial, verprügelt Twinsen den Hotelboy und trifft Johnny am Pool.

Den **RING** *gibt's am Pool*

TIP 24: Gemeinsam ziehen Sie sich zurück, und erhalten einen Ring. Dieser veranlaßt den Souvenirhändler dazu, einen Zugang zu den Rebellen zu öffnen. Die Beratung enthüllt neue Aufgaben (jeden Rebellen ansprechen): 1. Laserpistole reparieren. 2. Zum Aufzug unter die Gaswolke gehen. Zuerst muß Twinsen aber seine Ausrüstung vervollständigen. Auf der Insel der Feste ist hinter dem Überlebenden am Krater ein Weg zum Smaragd.
Hacke raus und Diamant angraben. Bei den Bifiden dringt man dann erneut ins Raffineriegelände ein und läuft durch das westliche Gebäude zum Hafen.

Den **LASER** *einsetzen*

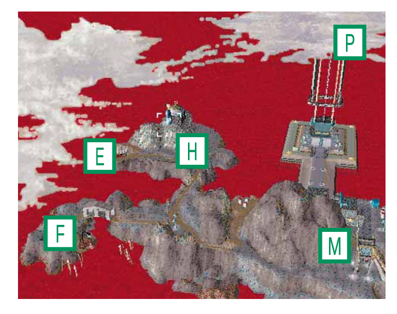
TIP 25: Dabei benutzt unser Held Twinsen den Laser, um Wachen und Schalter umzulegen. Die Fähre bringt Sie zur Plattform, auf der bereits ein Söldner wartet. Haben Sie auch den in die ewigen Jagdgründe geschickt, nehmen Sie den Lift nach unten.

Kapitel 7: Unter den Wolken

»Vorsichtig« nach den Schaltern werfen.

Den **FROSCH** *küssen*

TIP 26: Nun kämpft sich Twinsen zur Halbinsel im Nordwesten durch und küßt den Frosch im Lavateich (Herzen). Bei der Erkundung der Höhlen im Berginnern treffen Sie auf eine Familie, die Sie zum Essen einlädt und der Sie einen Handschuh mopsen. Den Kuchen gibt Twinsen dem Opa auf der Bank und erhält dafür den Schlüssel zur Kapelle. An den Feuerbällen vorbei (Warten: Kleeblätter), fordert ihn der Priester auf, doch einmal seine Haushälterin zu besuchen.



Die Insel der Bleichlinge: Eingang zu den Wohnhöhlen der Bleichlinge (H), Eule (E), Rufstelle des Fährmanns (F), Eingang zur Mine (M).

Ein **LIED** *erlernen*

TIP 27: Von ihr lernen Sie ein Lied und machen sich nun auf, mindestens vier Juwelen in der Mine zu sammeln. Hier findet Twinsen auch den Eingang zum Schlüsselfragment der Bleichlinge (bewachte Tür). Anschließend rufen Sie den Fährmann an der Anlegestelle (südwestlich) mit dem Lied und ab geht's zu den Moskibienos.

Den **TEST** *der Wahrheit bestehen*

TIP 28: Zeigen Sie der Königin den Ring. Test der Wahrheit: Steinbälle mit Wurfbällen zerstören, bis ein Schlüssel hervorspringt. Oft speichern, auch nach Erhalt des Schlüssels! Hinter einer Tür (Zufall) findet der Held ein Blasrohr. Jetzt greifen Soldaten an. Durch das Schlachtfeld kämpft sich Twinsen zum Ausgang vor (rechts) und hastet die Anhöhe hinauf.

Das **WALROSS** *ausschalten*

TIP 29: Auf dem Gipfel sprechen Sie den Wächter an und bekämpfen ganz oben das Walroß mit Ihrem Handschuh: Bälle zurückschleudern. Dafür erhalten Sie den Schlüssel zum Moskibieno-Schlüsselfragment, das sich in der Kiste beim Wächter befindet. Auf dem Rückweg zum Schlachtfeld achtet Twinsen auf Juwelen. Im Höhleninnern rechts halten, dort ist der Ausgang zum Strand (Haken, rotes Seil).



Kapitel 7: Die Vulkaninsel. Die obere Linie weist den Weg zur Höhle der Geflüchteten (H), die untere den Rückweg.

FÄHRMANN *zur Insel schicken*

TIP 30: Den Fährmann beordern Sie nun zur Vulkaninsel. Hier wieder Juwelen sammeln. Twinsen gleitet über den Lavafluß bis zu den fünf schwimmenden Steinen. Dort geht's hinauf und weiter hinten, unterhalb des Berges, wieder in den Lavastrom hinab.

Per **JETPACK** *zur Stufe fliegen*

TIP 31: Die Stufe auf der anderen Seite per Jetpack anfliegen und in die Höhle springen. Man schickt Sie zurück zur Insel der Bleichlinge. Dort heilen Sie den Jammernden mit Ihrer Muschel. In der Mine schlittert Twinsen über die Förderbänder zum Aufzug. Dem Sprung in den anderen Raum folgt das Ausschalten des Bleichlings und Einrichten der Hebel, so daß diese die Kisten nicht mehr verschließen.

In die **KISTE** *springen*

TIP 32: Twinsen hopst in eine Kiste und im anderen Raum wieder heraus: Leiter hoch, Sprung übers Dach und hinab in die Zelle der Königin. Nach Erhalt des Schlüssels wirft man auf den Schalter bei der Zelle und stürmt zur Insel der Moskibieneos. Seil hoch (Modus: Normal), geradeaus, Wächter bekämpft und durch den Thron zum Eiland CX.

Kapitel 8: Katastrophe, Teil 1

Jetzt befinden Sie sich in einem gasgefüllten Raum.

Den **GASRAUM** *überfliegen*

TIP 33: Diesen überfliegt Twinsen, aktiviert den Schalter und flieht durch die sich öffnende Tür. Nun alle Wachen ausschalten, insbesondere die auf der Plattform (Schlüssel). Im Kontrollturm hasten Sie direkt nach vorn, drehen am Rad und gehen nach oben. Im oberen Raum drehen Sie erneut am Rad, durchschreiten die Tür und landen

an der Schlüsselbox. Twinsen nimmt den Schlüssel auf, betritt den Raum neben dem Eingang und fährt mit dem Lift nach unten. Der Admiral betätigt, nachdem Sie die Wache und ihn erwischt haben, noch im umfallen einen Hebel.

HUSAREN *ausschalten*

TIP 34: Jetzt aber schnell: Schlüssel nehmen, das Schwert aus der Kiste holen und damit den Husaren bekämpfen. Mit dem Lift wieder hinauf, erneut das Rad drehen und noch mal hoch in den Raum mit den Husaren. Twinsen schaltet die Angreifer mit dem Schwert aus. Deren Ableben bringt einen Schlüssel zum Vorschein, welcher die Tür mit dem Pfeil öffnet. Dort, oben im Tower, Routenscheibe schnappen und ab ins Raumschiff auf dem Hangar.

Kapitel 9: Das letzte Fragment

RECHTS *halten*

Die Husaren am Eingang ausschalten.

TIP 35: Drinnen hält sich Twinsen immer rechts. Dann durch die linken Türen gehen, bis rechts wieder eine Tür erscheint. Dahinter bewachen drei Husaren eine Statue, die plötzlich zum Leben erwacht. Mit dem Säbel schaltet Twinsen sie aus und holt sich endlich das heißersehnte letzte Schlüsselfragment aus der Truhe. Ein »vorsichtiger« Ballwurf auf das Glasfenster direkt hinter der Truhe enthüllt einen Geheimgang, der nach draußen führt.

Kapitel 10: Katastrophe, Teil 2

Twinsen hastet in den Tempel und setzt den Schlüssel bei den vier Steinstatuen ein. Wieder im Freien, erwartet ihn Dark Monk (Dr. Fun Frock).

DARK MONK *verfolgen*

TIP 36: Folgen Sie ihm, indem Sie über die Säulen nach oben hopsen. Zuerst die Zauberer befreien: Schalter unterhalb der Bildschirme betätigen (von der Wand aus: zweiter, erster, vierter, dritter) und dann Hauptschalter umlegen. Ein Loch in den Gittern führt hoch. Folgen Sie Frock mit dem Lift und hetzen Sie ihm durch ein Loch im Boden hinterher.

SCHLÜSSEL *nehmen*

TIP 37: Hier sucht Twinsen nach dem Torpedowerfer, beseitigt ihn, nimmt den Schlüssel und betritt durch das Gatter den Zugang zur nächsten Ebene: Grobos besiegen, Loch geht auf und hinab. Wieder den Schlüssel vom Torpedowerfer erkämpfen, bevor hinter dem Gatter, unterhalb der Treppe, der Endkampf beginnt. Aufpassen, wer das Original ist (schneidet Seil durch), und ihn zuerst bekämpfen (Schwert).



Rolle als Deckung nehmen

Den **KLON** *bekämpfen*

TIP 38: Taktik-Tip: Rolle als Deckung verwenden und aufpassen, daß FunFrock nicht in den Lavasee fällt. Der Blick in den See leitet die Endsequenz ein. md

Ran ans Leder

Anstoss 2

Mit den Tips & Tricks direkt aus der Entwicklungsabteilung von Ascaron steigen Ihre Aussichten auf Erfolg und Salatschüssel gravierend.

Anstoss 2 fordert dem angehenden Vereinsmanager mehr ab als hin und wieder ein »Schauma mal« im ran-Interview.

Optimal **NVESTIEREN**

TIP 1: Die Auswirkungen Ihrer Investitionen in die medizinische Abteilung sind nicht linear. Es gibt Grenzen, bei deren Überschreiten Sie richtig profitieren. Diese liegen bei 150.000, 400.000, 800.000 und 1.7 Millionen Mark.

FANARTIKEL *selbst verkaufen*

TIP 2: Sie sollten den Fanartikelhandel immer in die eigene Hand nehmen, da die Agenturen viel zu wenig bezahlen. Neigen Sie allerdings zur Vergeßlichkeit, dann sind Zwischenhändler doch das Richtige für Sie.

Eigenes **TURNIER**

TIP 3: Veranstalten Sie unbedingt ein eigenes Turnier! Wenn Sie einen Erstligisten einladen, können Sie locker ein paar Mark verdienen. Laden Sie auch noch einen Lokalrivalen ein, da die Zuschauerboni in diesem Fall sehr hoch sind.

Trainer für **TORWART**

TIP 4: Beschäftigen Sie auf jeden Fall einen Torwarttrainer. Auf ein spezielles Torwarttraining können Sie dann verzichten.

KONDITION *fördern*

TIP 5: Schinden Sie Ihre Mannschaft in der Vorbereitung. Drei, vier Wochen härtestes Konditionstraining sind in Ordnung. Spätestens in der letzten Woche aber wieder etwas für die Regeneration tun. Vernachlässigen Sie das Konditionstraining, wird Ihre Mannschaft mehr und mehr einbrechen. Abmildern können Sie das durch häufiges und möglichst frühes Auswechseln Ihrer Stars. Einen Spieler mit circa 30 Konditionspunkten für wenigstens eine Woche ins Aufbautraining schicken.

Gehen Sie ins **TRAININGS-LAGER**

TIP 6: Nutzen Sie Ihre Kurztrainingslager gleich zu Beginn der Saison (die ersten beiden haben positive Auswirkungen auf die Form der Spieler), um Ihre Formwerte auf ein vernünftiges Niveau zu heben. Machen Sie unter keinen Umständen ein drittes Trainingslager (die einwöchigen Trainingslager in der Vorbereitung und in der Winterpause sind hiervon nicht betroffen).

FANWERBUNG *betreiben*

TIP 7: Wollen Sie länger bei einem Verein bleiben und haben als Fanaufkommen noch nicht »Wahre Horden!«, dann sollten Sie die monatlichen 10.000 Mark in die Fanwerbung investieren.

OPTION *vereinbaren*

TIP 8: Ein kleiner Trick, um Geld zu verdienen, besteht darin, bei Spielerverhandlungen zunächst eine Option auf ein weiteres Jahr zu vereinbaren. Läuft dann der Vertrag aus, läßt sich der Spieler bald auf die Transferliste setzen. Nach einer Weile melden sich Interessenten. Da gilt es, den richtigen Moment abzupassen und die Option zu ziehen. Nun erhalten Sie doch noch eine nette Ablöse...

Auf **LIBERO** *umschulen*

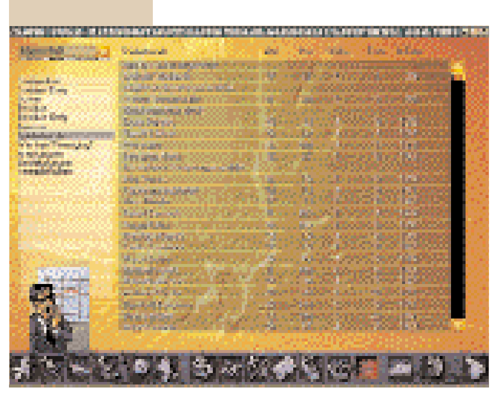
TIP 9: Spieler auf der Liberoposition unterliegen erst ab einem Alter von 34 Jahren der altersbedingten Abwertung (andere Feldspieler ab 30 Jahren). Es ist daher auf alle Fälle günstig, einen guten Spieler im Alter von 29 oder 30 Jahren zum Libero umzuschulen. Auf diese Weise behält er seine Spielstärke noch eine Weile bei.

JUGEND-SPIELER *fördern*

TIP 10: Das Zauberwort heißt »einsatzbedingte Aufwertung«. Wenn Sie etwa einen 18jährigen Jugendspieler der Stärke 1 haben, sollten Sie ihm Spielpraxis verschaffen. Bereits sechs Kurzeinsätze in der Vorrunde reichen für eine Aufwertung zur Winterpause. In der Rückrunde sollten wiederum mindestens sechs Einsätze folgen. Schon haben Sie einen 19jährigen Dreier, der bereits einen guten Ersatzmann abgibt.

AUFWERTUNGEN *schinden*

TIP 11: Spielen Sie alleine, sollten Sie um den 25. Spieltag kurz Atem schöpfen und einen Blick in die Statistiken werfen. Von nun an die Spieler besonders fördern, die kurz vor einer Aufwertung stehen:


Achten Sie auf bevorstehende Aufwertungen

1.) Unter »Spielertrends« können Sie nachschauen, welche Spieler vor einer formbedingten Aufwertung stehen. Hier ist es hilfreich, diese Spieler in den nächsten Wochen gezielt zu trainieren. Formpunkte kann ein Spieler auch gewinnen, wenn Sie ihn Elfmeter und/oder Freistöße schießen lassen.

Eine einzige **EINWECHSLUNG**

2.) Schauen Sie nach, ob Sie noch Spieler ohne Einsatz in Ihrem Kader haben. Diese werden am Ende des Jahres garantiert abgewertet, was sich sehr leicht durch eine einzige Einwechslung vermeiden läßt.

Trefferbedingte **AUFWERTUNG**

3.) Spieler, die vor einer trefferbedingten Aufwertung stehen, sollten Sie nun ebenfalls gezielt fördern. Vertrauen Sie Ihnen die Elfmeter und/oder Freistöße an. Bei einem Stürmer das offensive Mittelfeld stärken und dafür nur noch mit einer Spitze spielen.

Kein **GEDRÄNGE** *im Sturm*

TIP 12: Ein sehr beliebter Fehler bei Anstoss 2 ist es, praktisch mit drei Mittelstürmern zu spielen. Diese Aufstellung sorgt nur für enge Räume und für hefti-

ge Abwertungen bei Ihren Stürmern. Intern wird für jede Mannschaft ein Punktwert ermittelt. Für jeden echten Stürmer gibt es zwei Punkte, für jeden Außenstürmer und jeden offensiven Mittelfeldspieler einen Punkt. Ab sechs Punkten gibt es Abzüge auf den Sturmwert, von 10 Prozent (6 Punkte) bis 40 Prozent (9 Punkte und mehr). Wenn Sie mit drei Spitzen spielen, sollten Sie die unbedingt auf die Außenpositionen setzen, also mit echten Flügelstürmern operieren. Ansonsten gilt es bei offensiver Taktik, Ihre Spieler immer so weit nach vorn zu stellen, wie es ohne Stärkeabzüge möglich ist.

Spiel mit **3 SPITZEN**

OFFENSIV *spielen*

TIP 13: Viele Spieler versuchen, Ihre Mannschaft in der Endphase durch Aufstellungswechsel offensiver zu machen. Diesen Effekt können Sie aber über die Spielweise einfacher und besser haben. Hier die genauen Auswirkungen der einzelnen Einstellungen:

	Abwehr	Sturm
Abwehrriegel	+22% des Sturms	-40%
Auf Konter	+14% des Sturms	-24%
Vorsichtig	+ 8% des Sturms	-12%
Normal	——	——
Kontrolliert Offensiv	-12%	+ 8% der Abwehr
Offensiv	-24%	+14% der Abwehr
Brechstange	-40%	+22% der Abwehr

Passende **ANSPRACHE** *halten*

TIP 14: Beim »Donnerwetter loslassen!« in der Halbzeitpause liegt die kritische Grenze bei fünfmal pro Saison. Ab dann hat es nur noch negative Effekte. An die Ehre Ihrer Spieler können Sie nur einmal pro Saison appellieren. Spieler auch nicht zu häufig loben.

ROULETTE *spielen*

TIP 15: Den Medizinmann nicht ernst nehmen, aber beim Roulette haben Sie eine faire Gewinnchance.

FORM-PUNKTE *erkaufen*

TIP 16: Prämien beeinflussen die Zufriedenheit und damit die Formwerte. Für jeweils 50.000 DM, die Sie an die Mannschaft ausschütten, wird ein Spieler mit einer Wahrscheinlichkeit von 30% um eine Stufe zufriedener. Haben Sie ein Milliönchen übrig, aber schlechte Formwerte, zögern Sie nicht. Problematisch ist nur der leicht negative Einfluß auf den Siegeswillen des Teams.

Vorsichtig **DOPEN**

TIP 17: Bei manchen Spielern haben Doping-Bemühungen nie Erfolg, sie verlieren sogar einen Formpunkt. Folgende Kicker weigern sich immer:

- Spieler, die weg wollen oder aufhören
- Spieler, die nur noch einen Vertrag für die laufende Saison haben
- Spieler über 30, Musterprofis und Spieler mit Stärke 7 oder 8
- alle anderen Spieler lehnen die Anfrage mit 10 Prozent Wahrscheinlichkeit ab. mg

Durchgebuddelt

Dungeon Keeper

Wird Ihre Kellerparty von allzu rechtschaffenen Gesellen dichtgemacht? Dann ist der folgende Lehrgang genau richtig für Sie...

Bei Bullfrogs Grubenschlacht gibt es zwar zahlreiche Wege, die erfolgreich sein können. Die hier beschriebenen waren es allerdings in jedem Fall. Das auf den Karten eingetragene Kürzel »ED« steht für den eigenen Dungeon, wohingegen »GD« das Verlies eines Gegners markiert.

TAKTISCHE *Ratschläge und Tips*

Folgende Verhaltensweisen haben sich als hilfreich herausgestellt:

- Errichten Sie die Räume ohne Trennwände.
- Zu Beginn sollten Sie vorrangig darangehen, eine Bibliothek aufzubauen.
- Errichten Sie das Versteck sowie den Trainingsraum direkt neben dem Dungeonherz.
- Fallen haben in schmalen Gängen vor Türen die höchste Effektivität.
- Errichten Sie in der Nähe von großen Goldadern und Edelsteinen Schatzkammern.

Ohne **MOOS** *nix los!*

- Wenn das Geld knapp ist, verkleinern Sie den Trainingsraum oder verkaufen ihn ganz.
- Trainieren Sie Ihre Imps maximal bis Stufe 3.
- Auch Zauberer und Teufler benötigen Training!
- Erweitern Sie Ihr Gelände vor großen Gefechten möglichst nah an die Kampfzone heran.
- Primäres Ziel bei einem Angriff ist es, das gegnerische Herz zu vernichten, selbst wenn das mit Verlusten verbunden ist.
- Trainieren Sie Ihre eigenen schwachen Kampfeinheiten (z.B. Fliegen) hoch und werfen Sie sie dann in die Folterkammer, um Geister zu erzeugen.

Helden- **KONVERTIERUNG** *leicht gemacht.*

- Stecken Sie gefangene Helden in die Folterkammer und heilen Sie sie vor dem Ableben. Nur Geduld, jeder Held tritt irgendwann zu Ihnen über!
- Ist ein Mangel an Zauberern zu verzeichnen, so kann man diese auch durch Fliegen und Spinnen in größeren Mengen ersetzen.
- Nutzen Sie unbedingt das Transfer-Feature der früheren Dungeons. Mit einem Stufe-10-Charakter von Anfang an ist das Spiel schon viel einfacher.
- Schütten Sie Hornys Geld auf den Kopf, um sie bei Laune zu halten.

Opfern lohnt sich

Kleine **OPFER**-*kunde*

Der Tempel ist eine interessante Erweiterung des Dungeons. Je nachdem, was Sie hineinwerfen, helfen die Götter mit allerlei Geschenken aus. Hier sind einige »Beispielrezepte«:

- Ein geopferter Imp senkt den Preis zur Herstellung neuer Imps um 300 Goldstücke.
- Drei geopferte Käfer bewegen die allmächtigen Götter dazu, die Arbeiten am aktuellen Forschungsobjekt auf der Stelle fertigzustellen.
- Zwei geopferte Fliegen bewirken die sofortige Herstellung des derzeit in Produktion befindlichen Gegenstands.
- Ein Troll, ein Teufler und eine Jungfrau stimmen die Götter so glücklich, daß sie Ihnen einen Horny überlassen.

Wer andern eine Grube gräbt...

Eine **FALLE** *für alle Fälle*

Fallen spielen bei der Verteidigung des eigenen Dungeons eine wichtige Rolle. Dessen ist sich allerdings auch Ihr Gegenspieler bewußt. Zum Glück gibt es einige trickreiche Möglichkeiten, Fallen möglichst verlustlos auszuschalten:

ALARM Alarmfalle: Diese Falle tötet niemand, ruft jedoch Kreaturen herbei. Betreten Sie sie mit einer entsprechenden Streitmacht.

GAS Giftgasfalle: Teufler zeigen sich von der negativen Wirkung dieser Falle vollkommen unbeeindruckt und nehmen keinen Schaden.

BLITZ Blitzfalle: Erfahrene Drachen mit einer dicken Haut und einem Heilspruch können die Blitzfalle am schnellsten abnutzen.

LAVA Lavafalle: Einmal ausgelöst, ist diese Falle auch schon abgenutzt. Legen Sie eine Brücke darüber, und es ist endlich Ruhe.

INDY Indyfalle: Die mit Abstand tödlichste Falle, welche sowohl ganze Heldenscharen wie auch größere Teile der eigenen Streitmacht wie nichts niederwalzt. Stellen Sie dem Stein eine massive Tür in den Weg, um ihn aufzuhalten.

MACHTWORT Machtwortfalle: Ähnlich wie bei der Blitzfalle sind hartgesottene Drachen hier die beste Wahl.

Bonus-Dungeons

MITLÄUFER

In diesen Zusatzdungeons können Sie Kreaturen für das nächste Gewölbe gewinnen. Doch Vorsicht: Sie dürfen immer nur ein Monster mitnehmen! Einige Dungeons haben wir für Sie aufgelöst. Eine besonders interessante Aufgabe stellt sich, wenn Sie die Systemzeit Ihres Rechners auf einen Vollmondtag datieren.

IMPTÖTEN *im Akkord*

Die Imptöterdungeons:

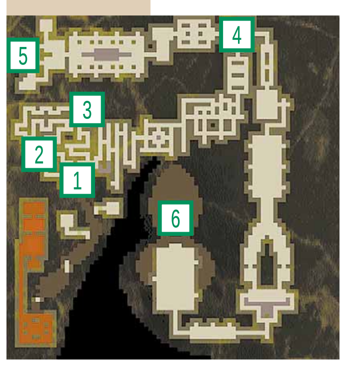
In zwei Bonusdungeons gilt es, alle Imps zu töten. Steht Ihnen genug Geld zur Verfügung, sperren Sie die Imps in einen abgeschlossenen Raum und »steinigen« sie mit dem »Einstürzen«-Spruch. Herrscht

Ebbe in der Kasse, kann man die kleinen Kerle auf den Steg in der Lavagrube plazieren und dann in die Feuerglut hinein ohrfeigen.

Der Symbiose-Dungeon

DRACHEN- *symbiose*

Gehen Sie die Symbiose mit dem Drachen ein und töten Sie die Helden (1) mit gezieltem Granatbeschuß. Den Teufler bei (2) führen Sie bis zur eisernen Jungfrau (3), welche bis zum Vampir (4) vorstößt. Bei den zahlreichen Steinfallen hilft Ihren Monsterchen nur Ausweichen! Bei (5) gibt es einmal das »Stufe steigern«-Special. Das Levelziel befindet sich jedoch bei (6). Beide Seiten sind schwer bewacht. Versuchen Sie, die Gegner einzeln in einen leeren Raum zu locken und geben Sie ihnen dann Saures. Kämpfen Sie immer in Symbiose!



Symbiose (Bonus) Ein dornenreicher Weg steht Ihren Kreaturen bevor.

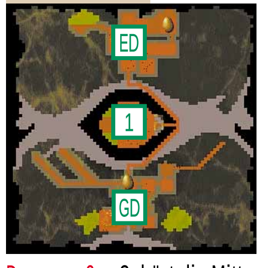
Ab in den Keller!

Da die ersten fünf Dungeons sehr leicht zu lösen sind und nur der Einarbeitung dienen, wollen wir gleich ins sechste Stockwerk hinabsteigen:

DUNGEON 6 *Lieblich-knuffeltal*

SPECIALS:
- einmal Sichern
- einmal Stufe steigern

Um den Gegner im Süden zu vertreiben, errichten Sie zunächst Ihren Dungeon und trainieren die Monster. Sobald Ihre Kreaturen einige Stufen aufgestiegen sind, können die Imps einen Gang in südlicher Richtung graben. Die dort befindlichen Helden sind nun kein Problem mehr. Verbinden Sie die Höhle in der Mitte per Brücke mit Ihrem Dungeon. Ein rasches Durchgraben nach (1) lohnt sich, denn dort findet man eine Folterkammer. Nun sollte der Angriff auf den südlichen Keeper kein Problem mehr sein.



Dungeon 6 – Gehört die Mitte Ihnen, ist der Gegner schnell erledigt.

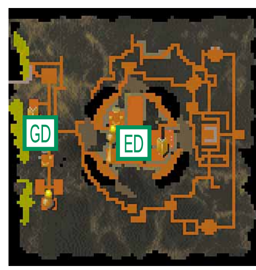
Die versteckte **FOLTER-KAMMER**

DUNGEON 7 *Traumtal*

SPECIALS:
- zweimal Wiederbeleben
- einmal Stufe steigern
- einmal Kreatur transferieren

Sobald man guttrainierte Kreaturen hat, legt man eine Brücke nach Norden. Die

Helden, die anschließend in den Dungeon eindringen, sollten nicht mehr als eine kleine Mahlzeit für Ihre dunkle Armee sein. Widmen Sie sich dem gegnerischen Keeper. Zunächst legt man eine Brücke nach Westen und läßt die fleißigen Imps weiter in diese Richtung graben.



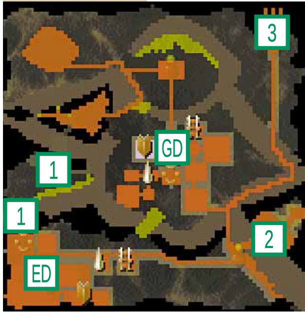
Dungeon 7 – Lava ist ein guter Schutz, den Sie zunächst behalten sollten.

*Der **MAUER**-durchbruch*

Sobald die kleinen Bergleute auf eine gesicherte Mauer stoßen, graben Sie sich an dieser entlang, bis eine ungesicherte Stelle gefunden ist. Nun kann Ihre durch Skelettkrieger verstärkte Armee den gegnerischen Dungeon im Sturm erobern.

DUNGEON 8 *Herrlich – Hohenbollern*

SPECIALS:
- einmal Stufe steigern
- einmal Kreaturentransfer
- einmal Verborgene Welt



ngeon 8 – Zum ersten Mal findet man er eine verborgene Welt.

Einige Helden haben sich bei (1) verlaufen und sollten erst einmal ignoriert werden. Bauen Sie Ihren Dungeon auf und trainieren Sie Ihre Streitmacht. Bei (2) finden Sie einige herrenlose Kreaturen. Mit deren Hilfe sollten Sie bald gegen Ihren Gegner in den Kampf ziehen, bevor das Geld ausgeht. Ist das Dungeonherz erst einmal genommen, stellen die Ihnen feindlich gesinnten Möchtegern-Kämpfer auch kein Problem mehr dar. Bevor Sie den nächsten Dungeon aufsuchen, sollten Sie jedoch mal einen Blick in die Räume bei (3) werfen...

DUNGEON 9 *Mondlichtwald*

SPECIALS:
- einmal Sichern
- zweimal Wiederbeleben
- zweimal Stufe steigern
- einmal Kreatur transferieren
- einmal Verborgene Welt

Dungeon 9 – Verlassen Sie den sicheren Süden ja nicht zu früh.

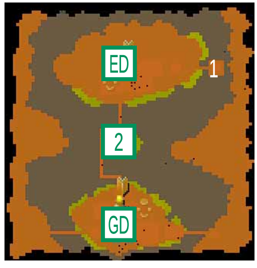
Direkt nördlich des Eingangs findet man einen Tempel sowie einige heimatlose Kreaturen. Wagen Sie sich zunächst nur nach Süden vor und bauen Sie das Gold bei (2) erst bei Geldmangel ab. Zu diesem

***HELDEN** hinter der Goldader*

Zeitpunkt sollten die hinter dem Gold wartenden Helden vermöbelt werden. Für die Zauberer (1) gilt ähnliches. Nach deren Ableben taucht der Ritter bei (3) auf. Danach ist an diesem Dungeon nur noch die kleine Kammer bei (4) interessant...

DUNGEON 10 *Nimmerbös*

SPECIALS:
- zweimal Stufe steigern
- einmal Kreatur transferieren



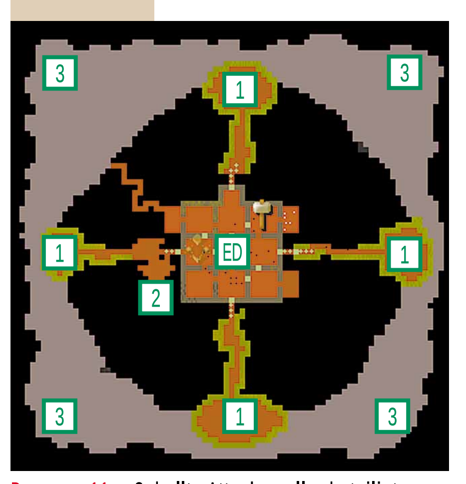
Dungeon 10 – Vergrößern Sie Ihre Armee durch Einsatz des Köderraums.

Bei (1) können Sie einen Köderraum einnehmen, während bei (2) einige unentschlossene Fliegen warten. Der Angriff auf Ihren Gegner gestaltet sich denkbar einfach. Schon nach kurzem Training sollten Sie genug kampfstarke Einheiten beisammen haben. Zur Attacke eine Brücke bis zur gegnerischen Insel bauen und angreifen.

*Brückenbau zur **INSEL***

DUNGEON 11 *Heimathof –Titisee*

SPECIALS:
- zweimal Wiederbeleben
- dreimal Stufe steigern
- einmal Kreatur transferieren



Dungeon 11 – Geballte Attacken aller beteiligten Einheiten halten die Verluste schön niedrig.

Helden stürmen aus allen Richtungen (1) in Ihren Dungeon. Beschaffen Sie die beiden Specials bei (2) und setzen Sie sie ein, sobald der erste Angriff erfolgt. Bauen Sie schnellstens ein Gefängnis. Besiegen Sie die erste Welle, indem Sie den Heldenteams schon außerhalb Ihres eigenen Dungeons Ihre geballte Armee »auf den Kopf fallen lassen«.

*Die zweite **ANGRIFFS-WELLE***

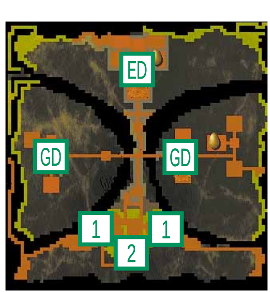
Rüsten Sie bis zur Ankunft der zweiten Welle Ihren Dungeon mit neuen Fallen und Türen aus und sammeln Sie die Specials bei (3) ein.

DUNGEON 12 *Elfentanz*

SPECIALS:
- einmal Wiederbeleben
- einmal Stufe steigern
- einmal Kreatur transferieren

Sobald Ihre Monster Stufe 4 erreicht haben, schicken Sie sie in den südlichen Höhlenteil, wo bei (1) ein paar Helden auf ihren Tod warten. Nachdem dies vollbracht ist, finden Sie bei (2) einen Friedhof, auf dem schon einige Vampire ihrer Befreiung harren.

***VAMPIRE** gesucht*



Dungeon 12 – Die erstmals auftauchenden Vampire sind nahezu unsterbliche Helfer.

Mit deren Hilfe sind die anderen Keeper dann schnell aus der Welt geschafft.

DUNGEON 13
Badenerland

SPECIALS:
- einmal Stufe steigern, einmal Karte aufdecken
- einmal Kreatur transferieren

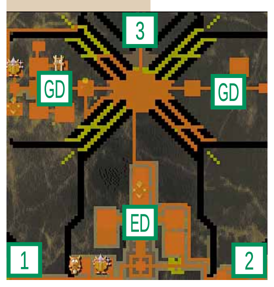


Dungeon 13 – Eile ist angesagt, damit Ihr Gegner auf gar keinen Fall zu stark wird.

Um den beiden alliierten Zauberern einzuheizen, erfinden Ihre Magier zunächst eine Brücke, welche dann direkt gen Süden gelegt wird. Um Ihren Imps das Erobern leichter zu machen, ziehen Sie Ihre Truppen südlich des Lavasees zusammen und rücken mit Ihnen nach Süden vor. Sobald das grüne Dungeonherz vernichtet ist, sollte der Keeper in Lila kein Problem mehr darstellen.

DUNGEON 14
Pennburg

SPECIALS:
- einmal Kreatur transferieren



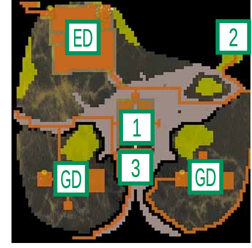
Dungeon 14 – Der versteckte Horny kann im Ernstfall ganze Armeen ausschalten.

Sichern Sie zu Beginn Ihren Dungeon und die Edelsteine bei (1) ab. Ähnlich verfahren Sie im Südosten, wo man bei (2) eine Werkstatt und dahinter zusätzlich noch einen Horny entdecken kann. Gestärkt durch den Horny sowie durch ausgiebiges Training, sind der grüne Keeper und danach sein lila Kollege Freiwild. Um den Dungeon endgültig zu erobern, gilt es nur noch, der kleinen Heldenschar nebst Rittern bei (3) möglichst schnell den Tod zu bringen.

Das Ende des **GRÜNEN KEEPERS**

DUNGEON 15
Knittelvers

SPECIALS:
- zweimal Sichern
- zweimal Stufe steigern
- einmal Kreatur transferieren
- einmal Verborgene Welt



Dungeon 15 – Helden leisten im Kampf gegen die Keeper gute Vorarbeit.

Der grüne Keeper wird in der Regel vom Ritter erledigt. Trainieren Sie die Truppen und gra-

ben Sie erstmal nicht nach Süden. Erst mit einigen Kreaturen der Stufe 8 sollten Sie den südlichen Bereich befreien.

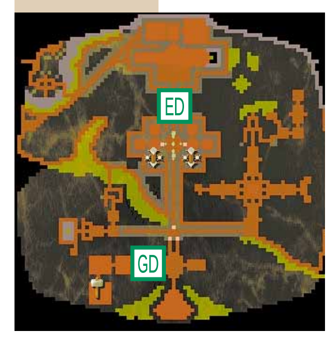
Das **KLEINOD**

Bei (1) und (2) finden sich hilfreiche Kampfgenossen, bei (3) erwartet Sie ein interessantes Kleinod.

DUNGEON 16 *Tulpenduft*

SPECIALS:

- einmal Wiederbeleben
- einmal Kreaturen klonen
- einmal Kreatur transferieren



ungeon 16 – Nach erfolgreicher erz-Attacke durch die beiden ornys ist der Level geschafft.

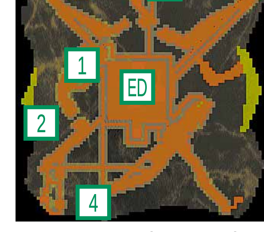
Das einzige Ziel dieses Dungeons: Zerstören Sie das gegnerische Dungeonherz! Zu diesem Zweck lassen Sie Ihren Keller geschlossen, da sonst lästige Helden durchstoßen. Das gesuchte Herz ist direkt südlich Ihres Gewölbes.

Steuern Sie abwechselnd einen der beiden Hornys (keinesfalls beide gleichzeitig!) dorthin und stecken Sie ihn zwecks Heilung und Training kurz vor seinem Tod zurück in seinen »Wohnbereich«. Diese Prozedur sollte nicht allzu lange andauern, denn schon bald ist das Herz geknackt.

DUNGEON 17 *Glücksberg*

SPECIALS:

- einmal Sichern
- einmal Stufe steigern
- einmal Kreaturen klonen
- einmal Verborgene Welt



Dungeon 17 – Ein gut gesicherter Dungeon ist diesmal echt Gold wert!

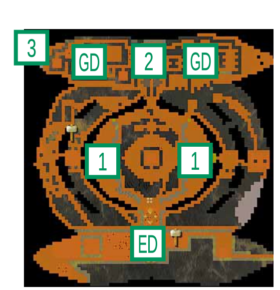
Graben Sie sich zu Beginn nach (1) durch und überlassen Sie die dort befindliche Horde Zwerge dem Charakter, welchen Sie aus dem letzten Level transferiert haben. Graben Sie auch die Edelsteine bei (2) an. Nun sichert man das gewonnene Terrain und trainiert die dunkle Armee. Wenn Ihre Kreaturen gut ausgebildet sind, bohren Sie ein Loch in Ihren Dungeon und töten eine Heldentruppe nach der anderen. Bei (3) finden sich noch weitere Kreaturen ein und bei (4) wartet eine nette Überraschung auf Sie.

Edelsteine lösen **GELD**-*probleme*

DUNGEON 18 *Luschenreich*

SPECIALS:

- zweimal Wiederbeleben
- zweimal Helden–Raub
- einmal Stufe steigern
- einmal Karte aufdecken



Dungeon 18 – Neben großen Goldadern findet man auch noch einige Kampfgenossen.

Zunächst gräbt man die Goldadern bei (1) an, wobei sich gleich noch einige Kreaturen in Ihre Truppe einreihen. Sichern Sie den Dungeon nun rund um die Adern und trainieren Sie Ihre Einheiten, bis das Geld ausgeht. Das ist der rechte Zeitpunkt für eine Attacke.

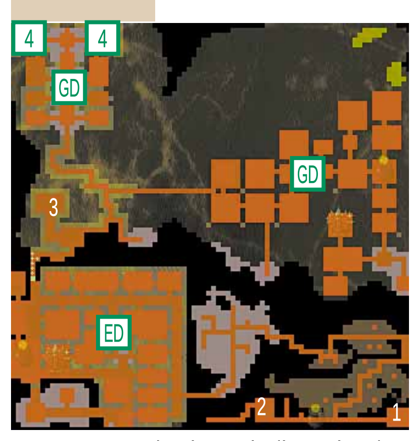
EDELSTEINE

Kümmern Sie sich erst um die Patrouillen in der Mitte des Levels und arbeiten Sie sich dann zu den Edelsteinen bei (2) vor. Nach dieser Finanzspritze gegnerischen Dungeon Raum für Raum erobern. Die Karte bei (3) wird Ihnen dabei gute Dienste leisten.

DUNGEON 19 *Dudenhöfen*

SPECIALS:

- zweimal Wiederbeleben
- zweimal Helden–Raub



Dungeon 19 – Rekrutieren Sie die Streiter des Guten für Ihre dunkle Armee.

Erobern Sie den herrenlosen Dungeon außerhalb Ihres Startpunktes. Eine Armee kann hier nur aus Heldentruppen hergestellt werden. Fangen Sie einige Recken ein und spannen Sie sie auf die Folter. Den Heilspruch zum erfolgreichen Mißhandeln finden Sie bei (3). Danach bohrt man die östliche Dungeonwand an. Legen Sie den Helden, die den Weg bewachen, Brücken, damit sie getötet werden können. Bei (1) warten Edelsteine und bei (2) Drachen.

Der **ANGRIFF**

Es folgt der Angriff auf den nördlichen Dungeon. Töten Sie dort schon einige Einheiten per Blitz. Nach einer Trainingsphase sollte nun auch das östliche Dungeon schnell erobert sein. Ein Hinweis: Erzeugen Sie keine Skelette!

DUNGEON 20 *Vogelsang*

SPECIALS:

- einmal Wiederbeleben
- fünfmal Stufe steigern



Dungeon 20 – Bringen Sie dem Avatar nach zahlreichen Ultimas endlich den Tod!

Der Keeper im Norden ist nur schmückendes Beiwerk – töten Sie den Avatar (1) nebst Truppen und das Land ist erobert. Dringen Sie mit einigen gut trainierten Einheiten in den See bei (2) vor und erkunden Sie danach die Burg. Imps graben Sie nun den Weg (3) zur Burg frei und erobern diese. Trainieren Sie Ihre Einheiten und legen Sie einen großen Geldvorrat an.

Das Ende des **AVATARS**

Rösten Sie den Avatar solange per Blitz, bis er stirbt. Wenn er später wiederkehrt, verfahren Sie mit seinen Truppen genauso. Sobald die Armee des Guten besiegt ist, ist Ihre Herrschaft über diese Welt besiegelt – herzlichen Glückwunsch! mic

Marmor, Stein und Eisen bricht

Constructor

Beton ist hart. Constructor auch. Wir helfen Ihnen, den Grundstein für ein Bauimperium zu legen.


Verbesserte Fabriken sorgen für höheren Output.

Auch wenn man in Constructor nicht nur konstruiert, sondern ebenso demoliert: Mit dem ersten Bau fängt alles an. Dafür brauchen Sie natürlich fähige Arbeitstrupps.

BAUTRUPPS zusammenstellen

TIP 1: Werfen Sie zuerst einen Blick auf die vorhandenen Arbeiter – manche sind nämlich noch keinem Polier (Vorarbeiter) zugeordnet. Ab und zu sollten die Teams eine verdiente Kaffeepause einlegen, um nicht lahm durch die Straßen zu schleichen.

Reparatur auf AUTOMATIK

TIP 2: Setzen Sie die Handwerker sofort auf »automatische Reparatur«. Checken Sie Ihre Häuser regelmäßig auf ihren Zustand – nicht erst, wenn sie schon munter brennen. Handwerker flicken nämlich meistens nur Fabriken.

REPROWERT beachten

TIP 3: Der wichtigste Wert bei Mietern ist der »Reproduktionsfaktor«: Je höher er ist, desto schneller stellt sich Nachwuchs ein. Verzichten Sie von Anfang an in einigen der Häuser auf Pachtzahlungen, um dafür neue Arbeiter und Mieter zu bekommen.

chlafzimmer RENOVIEREN

TIP 4: Investiert man in bessere Schlafzimmer, ertönt Babygeschrei gleich viel früher. Ist dann noch eine Schule in der Nähe oder ein PC im Haus, kann der kleine Erdenbürger auf Wunsch in eine höhere Mieterstufe rutschen.

Kampf den AKERLAKEN

TIP 5: Eine der ersten Plagen ist eine Riesenkakerlake. Mit etwas Glück entdeckt man sie auf der Straße. Ein herbeigerufener Bautrupp erledigt das Problem mit roher Gewalt. Ist ein Haus bereits befallen (den Bau anklicken, das Vieh ist dann eventuell zu sehen), können Sie einen Kammerjäger anfordern. Das kostet ein paar Mark, erspart aber eine angenagte Gasleitung. Renovieren Sie Küchen und Badezimmer, um der Ungezieferplage vorzubeugen.

Heikel: Forderungen des Bauamts

Termine vom BAUAMT beachten

TIP 6: Vorsicht bei Auflagen des Bauamts: Kommen Sie denen nicht fristgemäß nach, ist Ihre Karriere jäh beendet. Sollen Sie einen bestimmten Prozentsatz (meist 90) Ihrer Parzellen bebauen, so reicht es aus, lediglich einen Zaun zu errichten – der eigentliche Bau ist nicht nötig. Überaus kritisch ist die amtliche Anweisung, einen bestimmten Mieter der Konkurrenz zu vergraulen, denn das ist zeitaufwendig. Fangen Sie also sofort damit an!

MIETER rausekeln

TIP 7: Ist Ihnen Fortuna hold, findet sich neben dem Haus des Opfers ein leeres Grundstück. Setzen Sie hier eine billige Holzhütte hin. Verzichtet man auf Reparaturen, bricht schon bald ein Brand aus. Fliegt die Baracke schließlich in die Luft, hat sich das leidige Mieterproblem bereits erledigt. Dieser Trick empfiehlt sich immer, nicht nur bei einem konkreten Auftrag.

Hilfstrupps ANHEUERN

TIP 8: Finden Sie hingegen keine freie Parzelle, helfen Hippies (aus einer Kommune), Schlägertrupps (in Mietshäusern rekrutieren), Diebe (findet man im Pfandhaus) oder gruselige Gespenster (aus einem Geisterhaus).

So übernimmt man BAUTEN

TIP 9: Wenn Sie günstig an Gebäude kommen wollen: Ihre Poliere requirieren gerne eins vom Gegner. Doch es ist fast sinnlos, nur den Vorarbeiter loszuschicken, da er schnell von Arbeitern des Gegners abgefangen wird. Geben Sie ihm daher Geleitschutz durch eigene Malocher, die sich um die Verteidiger kümmern. Besonders effektiv: Brutale Mafiosi im Angriffstrupp...

Ständig VERTEIDIGER bereithalten

TIP 10: Leider greifen auch Ihre Kontrahenten ständig zu solch unlauteren Methoden. Halten Sie daher stets ein Abwehrteam bereit (zum schnellen Abruf am besten auf einer der Funktionstasten speichern). Denken Sie daran, daß sich aus Arbeitern auch Poliere ausbilden lassen.

POLIZEI: Freund und Helfer

TIP 11: Sinnvoll sind neben Alarmanlagen vor allem Polizeiwachen; teilen Sie dann aber einen Mieter (mindestens Klasse 2) für den Ordnungshüter-Nachwuchs ein. Leiden Sie an Geldknappheit? Außer einem Kredit von der Bank lohnt sich ein Antrag bei der Mafia, sofern Sie ihr ein Hauptquartier spendiert haben. Besitzen Sie bereits bessere Wohnhäuser, lassen sich minderwertige Holzhütten an das Bauamt verkaufen. So verärgern Sie keine Mieter und bekommen sogar Bares.


Brennende Bauten vergraulen Mieter der Konkurrenz.

Industrie UPGRADEN

TIP 12: Fabriken sollten Sie upgraden, sobald es möglich ist. Das ist zwar teuer, lohnt sich aber wegen der deutlich schnelleren Materialproduktion. Und jetzt wünschen wir viel Erfolg beim Kampf um Mieter, Mörtel und Moneten! md

Auf dieser Seite war

Werbung

Gewinnen Sie mit GameStar

Ihre Meinung zählt!



Ihre Meinung interessiert uns sehr. Alle ausgefüllten Mitmachkarten (siehe rechts) nehmen an der Verlosung der folgenden Preise teil.

Einsendeschluß ist der 30. September 1997.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TOPWARE

Wer als Kommandant seiner Earth 2140-Truppen passend gekleidet sein möchte: Topware spendiert **5 Lederjacken** aus hochwertigem Nappaleder mit kernigem »Earth«-Aufdruck im Wert von jeweils ca. 800 Mark. Außerdem können Sie **5 goldene Earth-Anstecknadeln** (18 Karat massiv Gold) gewinnen, im Wert von jeweils ca. 550 Mark. Wer die in dieser Ausgabe getestete Missions-CD spielen möchte, aber noch kein Original hat: Zusätzlich gibt es **10 mal** Earth 2140. Gesamtwert der Preise: ca. **7.200 Mark**.

MATROX

Matrox steuert **5 Beschleuniger-Karten** **Matrox Mystique** bei. Die schnelle Windows-Arbeitskarte wartet mit hohen Auflösungen und Farbtiefen bei ergonomischen Bildwiederholraten auf. Vor allem unter DOS ist das 4-MByte-SGRAM-Board pfeilschnell. Die Karten haben einen Gesamtwert von ca. **1.500 Mark**.





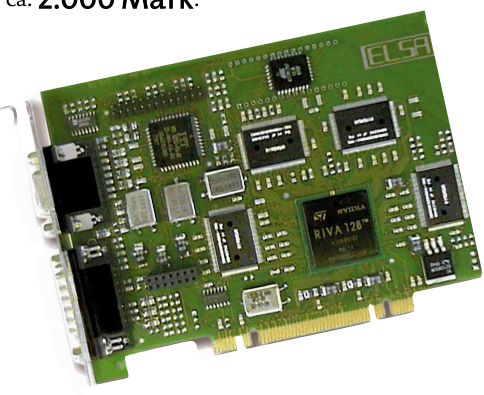


SEGA

Passend zum in dieser Ausgabe getesteten World Wide Soccer stellt Sega folgende Preise: **1 Thomas-Häßler-Paket** mit handsigniertem Nationalmannschafts-Trikot (natürlich mit der Nummer 10), signiertem Bundesligafußball und einem Originalspiel World Wide Soccer. **2 weitere Pakete** enthalten das Spiel, ein Sega-T-Shirt und einen Häßler-signierten Fußball. Und zu guter Letzt gibt es nochmal **25 World Wide Soccers** zu gewinnen. Der Gesamtwert der Preise beträgt ca. **2.800 Mark**.

ELSA

ELSA verlost **5 mal** die **ELSA Victory Erazor**. Die mit dem nVidia-Riva-128-Chip bestückte 3D-Grafikkarte erzielte in unserem Grafikkarten-Test exzellente Werte unter Direct-3D und DOS. Sie bietet TV-Ein- und Ausgänge und ist mit 4 MByte SGRAM ausgestattet. Der Gesamtwert der Karten beträgt ca. **2.000 Mark**.



Vom Wohlstand der Nationen

Imperialismus

Ihr Staat will nicht wachsen? Unser Imperialismus-Knigge hilft.

Die meisten Imperialismus-Partien laufen in drei Phasen ab. Zunächst muß die eigene Wirtschaft in Schwung kommen, dann schlägt Ihr Heer zu. Als letztes greift man schließlich massiv in die Politik ein.

WALDFELDER *suchen*

TIP 1: Wählen Sie den Sitz Ihrer Hauptstadt gut (sofern er nicht vorgegeben ist). Mindestens ein Waldgebiet sollte direkt angrenzen. Mehr als ein Ozeanfeld ist unnötig – wer mag schon jeden Tag Fischstäbchen?

Einen **INGENIEUR** *ausbilden*

TIP 2: Auch wenn schon ein Ingenieur zur Stelle ist: Ein zweiter wird dringend benötigt. Prüfen Sie genau, wo sich der erste Bahnhof lohnt. Ein mittelmäßiger, aber naher Standort ist besser als ein idealer, doch weit entfernter Bauplatz – das Schienenlegen braucht seine Zeit.

HÜGEL *und* **BERGE** *in der Nähe absuchen*

TIP 3: Lassen Sie den Prospektor zuerst die nahegelegenen Hügel und Gebirge nach Kohle, Erz, Gold und Diamanten absuchen. Sind alle abgeklappert, wird er entlassen, um seine Arbeitskraft in der Hauptstadt einzusetzen. Edelsteine und Gold bringen Ihnen regelmäßige Geldspritzen.

leere **WAGGONS** *vermeiden*

TIP 4: Anfangs reichen die Eisenbahnwaggons fast immer aus, um die Güter zur Hauptstadt zu bringen. Achten Sie im Transportmenü darauf, daß wichtige Waren auch wirklich befördert werden und keine Wagen leer bleiben.

HOCHWERTIGE *Waren produzieren*

TIP 5: Stellen Sie zu Beginn mindestens eines der teureren Güter her: Werkzeuge, Hemden oder Möbel. Waffen bringen zwar auch Geld, stärken aber die Konkurrenz.

FABRIKEN *upgraden*

TIP 6: Die ersten Industrien in der Produktionslinie (Schreinerei, Wollfabrik und Gießerei) sollten Sie schon bald upgraden. Damit sammelt sich ein Vorrat der Güter an, so daß den weiterverarbeitenden Fabriken der Nachschub nicht ausgeht.

FACHKRÄFTE *ausbilden*

TIP 7: Bilden Sie möglichst bald Fachkräfte (im blauen Hemd) aus, da sie viel Arbeitskraft bringen, aber wenig essen. Außerdem stellen sie die Spezialisten und besseren Soldaten.

TECHNOLOGIEN *erwerben*

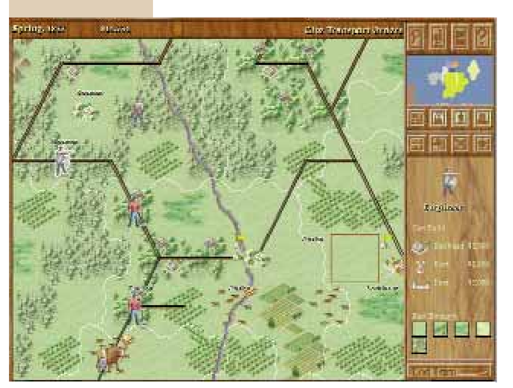
TIP 8: Kaufen Sie neue Technologien sofort ein (meist funktioniert das auch, wenn man überschuldet ist). Steigert die erlernte Technik den Output eines Feldes, sollte der entsprechende Spezialist zunächst die Quadranten neben der Hauptstadt, anschließend die Umgebung der Bahnhöfe verbessern.

FLOTTE *ausbauen*

TIP 9: Sparen Sie Stoffe und Bretter, um die Handelsflotte zu vergrößern. Investieren Sie möglichst in große Schiffe, da ihr Frachtraum relativ gesehen um einiges billiger ist als bei kleinen Kähnen.

Nachbarn **OHNE ALLIIERTE** *angreifen*

TIP 10: Es wird Zeit, das eigene Land zu vergrößern. Ein kleines Reich in der direkten Nachbarschaft ist ideal. Checken Sie die diplomatische Karte, ob es nicht bereits gute Beziehungen zu einer der Hauptnationen hat – wenn ja: Finger weg! Bevor Sie eine Provinz angreifen, empfiehlt sich ein Blick in die dortige Garnison. Steht hier nur Miliz, reichen Ihre Starttruppen meist aus, ansonsten rekrutieren Sie einfach zusätzlich noch Artillerie.



Ein gut ausgebautes Eisenbahnnetz ist das A und O.

Bei taktischen **KÄMPFEN** *Feind kommen lassen!*

TIP 11: Sichern Sie Ihre Geschütze bei taktischen Gefechten durch Infanterie und Reiter. Kommt der Gegner auf Sie zu, rennt er so in konzentriertes Feuer von Nah- und Fernkämpfern. Hält er hingegen die Stellung, schicken Sie Fußtruppen und Kavallerie vor, während die Artillerie nachrückt.

TRUPPEN *an den Grenzen verteilen*

TIP 12: Um Angriffe auf Ihr Land rechtzeitig zu stoppen, sollten Sie eigene Truppen aus dem Binnenland abziehen und an den Grenzen verteilen. Patroullierende Kriegsschiffe vor der Küste vermeiden unliebsame Überraschungen.

Kleine **RABATTE** *einräumen*

TIP 13: Gewähren Sie einigen der kleineren Länder schon früh Handelsrabatte (fünf bis zehn Prozent genügen). Das tut Ihrem Geldbeutel nicht weh, sichert Ihnen aber von Anfang an deren Wohlwollen.

Staaten **MASSIV** *unterstützen*

TIP 14: Verfügt man später über viele harte Dollars, sollte man nur ein oder zwei der Nebenreiche (dann aber massiv!) unterstützen. Machen Sie öfter Übernahmeangebote, um das Land Ihrer Begierde irgendwann friedlich »einzusacken«.

Mehrfrontenkrieg **VERMEIDEN**

TIP 15: Achten Sie darauf, nicht zwischen die Räder mehrerer Hauptnationen zu kommen: Bevor sich drei Alliierte auf Sie stürzen, weil Ihre Truppen einen Bündnispartner angegriffen haben, suchen Sie sich lieber ein anderes Opfer.

Ideal: Verhaßte **GEGNER**

TIP 16: Picken Sie sich für Angriffe auf Großreiche ein Land heraus, das unbeliebt ist oder sogar schon attackiert wurde. Auf diese Weise bleiben Sie von einem Mehrfrontenkrieg meist verschont. Hauptnationen sollten Sie immer vollständig einnehmen. md

Ich wär so gerne Millionär...

Der Industriegigant

Das Geld liegt auf der Schiene – wir sagen Ihnen, wie Sie es aufsammeln.

Als Nachwuchs-Industriegigant kommt man mit fröhlichem Draufloswirtschaften nicht allzu weit. Mit den folgenden Tips von Christian Sauerteig sollte Ihnen der Einstieg aber nicht allzu schwerfallen.

Karte **ERKUNDEN**

TIP 1: Sobald der Computer die Welt generiert hat, gehen Sie in den Pausenmodus, um das Terrain zu inspizieren. Suchen Sie eine große Siedlung aus, in deren Nähe ein Chemie- oder Stahlwerk liegt. Sägewerke – außer für die Möbelfertigung – links liegen lassen, denn Holzprodukte veralten zu schnell.

STAHLWERKE *wählen*

TIP 2: Am geeignetsten für den Anfang sind Stahlwerke; die damit erzeugten Spielsachen und Sportgeräte versprechen auf Dauer gute Absatzchancen und hohe Umsätze. Danach die passende Fabrik bauen, bei deren Plazierung man auf einen guten Kompromiß aus kurzen Transportwegen und genügend Abstand zum nächsten Wohngebiet achtet.

BELEBTE *Gebiete suchen*

TIP 3: Setzen Sie nun einen Spielwarenladen in ein belebtes Viertel; am linken Rand sehen Sie den momentanen Bedarf am Produkt im Einzugsgebiet. Damit der Rubel rollt, ist bei Waren wie Dreirädern oder Tennisschlägern eine Nachfrage von mindestens 12 bis 15 Stück im Monat nötig.

Häuser notfalls **ABREISSEN**

TIP 4: Reißen Sie lieber ein paar kleinere Häuser ab, statt mit einem Geschäft in ungünstiger Stadtrandlage Verluste einzufahren. Die hohen Abrißkosten haben sich dann bald amortisiert. Wichtig: Das verkaufte Gut muß von Hand eingestellt werden. Steht erst einmal die erste Produktionskette, stellt sich auch die Frage nach dem geeigneten Transportmittel.



Produktionsstätten sollten nahe an einer Stadt liegen.

EISENBAHN *ist günstiger*

TIP 5: Konzentrieren Sie sich von Anfang an auf die Bahn. Mehr Ladevolumen, auf Dauer größere Geschwindigkeiten und die einfachere Koordinierung komplexer Verkehrsnetze überwiegen die höheren Kosten bei weitem. Ein Bahnsteig direkt neben einer Fabrikanlage bringt keine Vorteile.

Kurze **FAHRTWEGE**

TIP 6: Errichten Sie die Terminals lieber so, daß die Fahrtwege kurz und ohne größere Steigungen sind, damit Sie nicht viel Geld für die Planierung des Geländes ausgeben müssen.

RUNDKURS *bauen*

TIP 7: Wenn möglich, bauen Sie eine Art Rundkurs, bei dem der Zug die Bahnhöfe im Kreis abklappert; das erleichtert später die Verkehrsregelung bei mehreren Loks. Da das Programm immer den direktesten Weg wählt, muß der Kreisverkehr kürzer sein als eine Direktverbindung hin und zurück.

FREIRÄUME *beachten*

TIP 8: Wichtig ist auch genügend Platz für die Erweiterung mit zusätzlichen Bahnsteigen. Schnellere Zugmaschinen nur anschaffen, wenn die Nachfrage wegen lahmer Transporte nicht erfüllt werden kann. Ist dies der Fall, wird ein Upgrade zum Muß.

Volle **LADUNG** *abwarten*

TIP 9: Zugfahrpläne sind eine etwas knifflige Sache. Zum Glück ist die Anweisung »Warten bis voll« in den allermeisten Fällen sinnvoll.

Je mehr Häuser – und somit Einwohner – im Einzugsbereich Ihrer Geschäfte liegen, desto mehr Produkte lassen sich monatlich absetzen.

ATTRAKTIVE *Gemeinden*

TIP 10: Klappt es nicht so recht mit dem Zuwachs, können Sie mit Hilfe von Spezialgebäuden die Attraktivität der Kommune steigern. Wir empfehlen dazu Kulturhäuser oder Schwimmbäder, die das beste Preis-Leistung-Platzbedarf-Verhältnis aufweisen.

WERBUNG *durchrechnen*

TIP 11: Eine weitere Möglichkeit, den Bedarf zu erhöhen, ist die Werbung. Rechnen Sie aber genau nach – nur selten ist die Gewinnsteigerung höher als der finanzielle Mehraufwand. Auch bei der Regulierung des Verkaufspreises Ihrer Waren sollten Sie stets aufpassen.

PREISE *anpassen*

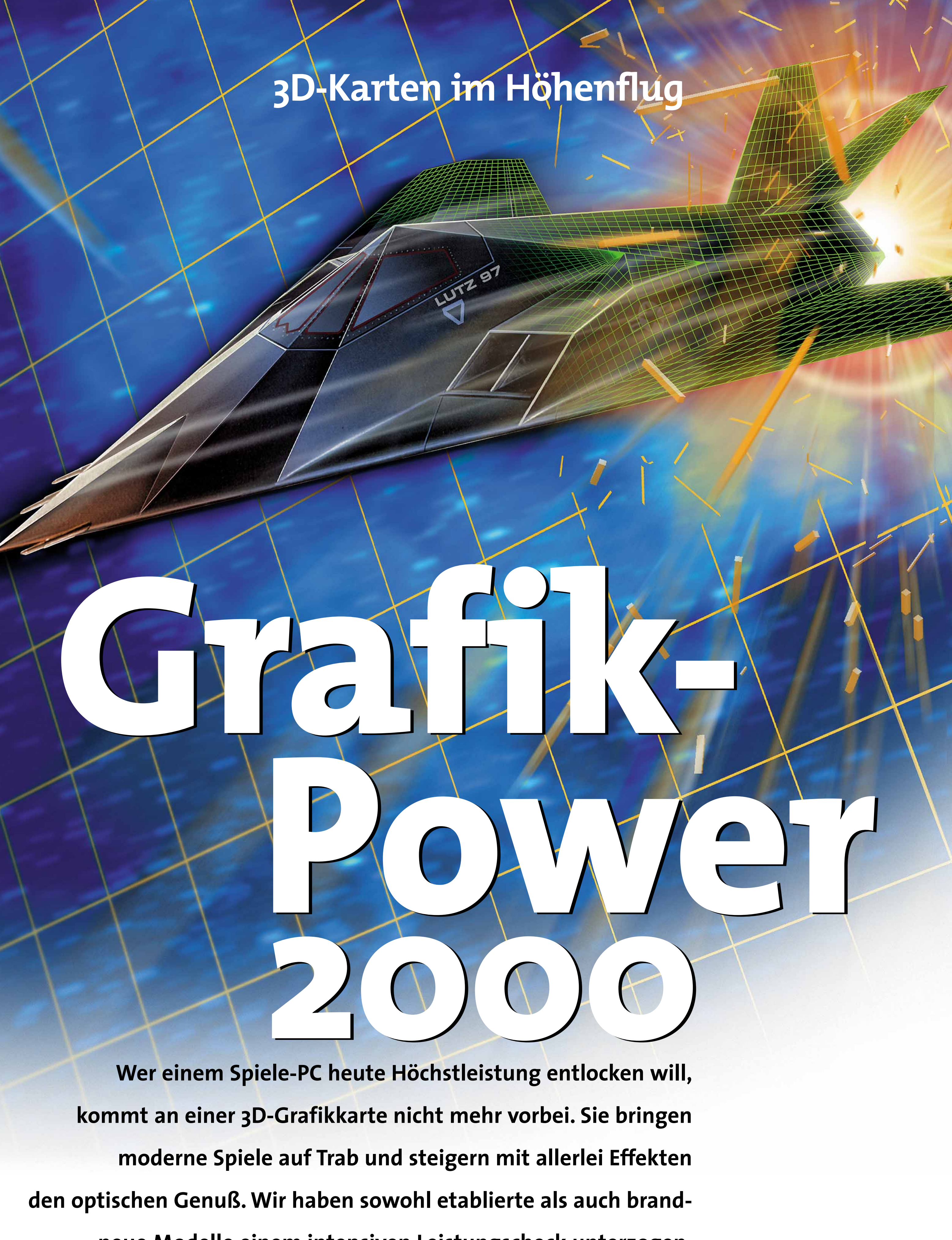
TIP 12: Ein höherer Verkaufspreis ist sinnvoll, wenn die monatliche Nachfrage Ihre Lieferkapazitäten übersteigt. Ein niedrigerer Verkaufspreis ergibt Sinn, um volle Lager zu räumen. In Kombination mit der Werbung ist einige Tüftelei nötig, um letztendlich maximalen Profit aus einer Ware zu pressen.

KREDIT *abzahlen*

TIP 13: Die ersten Gelder, die in Ihre Kasse zurückfließen, benötigen Sie für zwei verschiedene Vorhaben. Erstens den unumgänglichen Kredit möglichst bald zurückzuzahlen, da die Zinsen sonst auf Dauer dem finanziellen Wohlbefinden Ihres Industrieimperiums erheblichen Schaden zufügen.

Sofort **EXPANDIEREN**

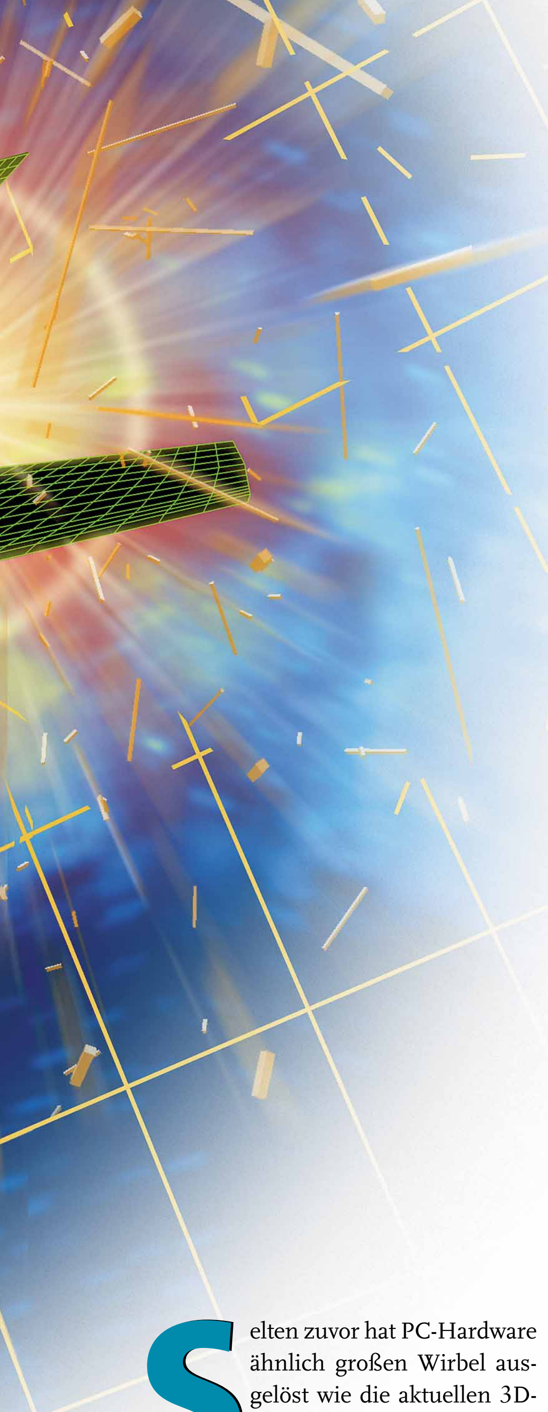
TIP 14: Zweitens sollten Sie sofort mit dem Aufbau neuer Industrien beginnen, da Sie sonst uneinholbar gegenüber Ihren Konkurrenten ins Hintertreffen geraten. Apropos Konkurrenten: Rivalisierende Imperien sind in den ersten Jahrzehnten relativ günstig zu übernehmen. Nutzen Sie die Chance, einen unliebsamen Gegner loszuwerden. mg



3D-Karten im Höhenflug

Grafik-Power 2000

Wer einem Spiele-PC heute Höchstleistung entlocken will, kommt an einer 3D-Grafikkarte nicht mehr vorbei. Sie bringen moderne Spiele auf Trab und steigern mit allerlei Effekten den optischen Genuß. Wir haben sowohl etablierte als auch brandneue Modelle einem intensiven Leistungscheck unterzogen.



Selten zuvor hat PC-Hardware ähnlich großen Wirbel ausgelöst wie die aktuellen 3D-Karten: Tausende Internet-Pages, überfüllte Newsgroups und strahlende Händler zeugen davon. Fast wären die Beschleunigerboards jedoch nicht hip, sondern zum Hype geworden. Die erste Generation, vorwiegend mit dem S3Virge-Chip ausgestattet, erwies sich nämlich als nur bedingt tauglich für den angestrebten Einsatz – sie waren schlicht zu langsam. Im Laufe der letzten zwölf Monate kamen dann immer neue Designs auf den Markt, die jene anfänglichen Performance-Probleme allmählich vergessen ließen. In der festen Überzeugung, bahnbrechende Technologie auf ihren Karten verlötet zu haben, kochen die meisten Firmen dabei ihr eigenes Chipsüppchen. Dagegen wäre prinzipiell nichts einzuwenden, würde die Industrie nicht gleichzeitig händeringend nach einem verbindlichen Standard suchen. Den sollte eigentlich Microsofts Win95-Schnittstelle DirectX/Direct3D liefern, doch diverse Schwächen verhinderten bislang den durchschlagenden Erfolg – dementsprechend spärlich war bisher der Software-Support. In dieser mißlichen Lage wußten sich die Spieleentwickler aber durchaus zu helfen. Sie erkoren den bislang leistungsfähigsten Beschleuniger, den Voodoo-Chipsatz der kleinen kalifornischen Schmiede 3Dfx Interactive, zu ihrem Quasi-Standard. Zuletzt war dies überdeutlich auf der E3 in Atlanta zu erkennen: Kaum ein Stand, der nicht mit großen »3Dfx accelerated«-Aufklebern geschmückt war. Doch trotz der hervorragenden Absatzchancen blieb die große Welle an 3Dfx-Modellen bislang seltsamerweise aus. Das mag unter anderem am brandneuen DirectX 5.0 liegen, von dem sich viele Hersteller doch noch den nicht mehr geglaubten Durchbruch für einen 3D-Standard erhoffen. So bekamen wir kurz vor Redaktionsschluß noch die jüngsten Modelle von Elsa und Diamond auf den Tisch, die mit dem Riva 128 von nVidia wiederum auf einen völlig neuen 3D-Chip setzen.

Zusätzlich buhlen eigentlich für den High-End-Markt (CAD, Bildbearbeitung, DTP) angedachte Modelle wie die Diamond Fire 1000 oder Number Nine Revolution3D mit ordentlicher 3D-Leistung und attraktiven Preisen um die Gunst des verspielten Käufers.

Das bringt die Zukunft

Auch im nächsten halben Jahr bleibt es spannend an der Chipfront. Rendition, die mit dem Vérité 1000 den ersten wirklich brauchbaren 2D/3D-Kombibeschleuniger entwickelten, schlagen zurück. Der V2200 soll exzellente 3D-Performance bieten und zusätzlich die Schwächen im 2D-Bereich abstellen. Erster Anbieter eines V2200-Boards wird Hercules sein, von weiteren Produkten ist noch nichts bekannt. Unterdessen werkelt Orchid an einer Lösung mit Voodoo-Rush-Technik. Über den 2D-Prozessor ist noch nichts bekannt, es darf allerdings davon ausgegangen werden, daß es nicht der Alliance ist. Ende August steigt auch VideoLogic in den Kombikartenmarkt ein. Die »Apocalypse 5D« vereint den in diesem Heft getesteten PCX2-Chip von NEC mit dem ET6100

SPRECHEN SIE 3D?

3D-Fachbegriffe sind ähnlich populär wie die Karten selbst. Die wichtigsten Schlagworte haben wir für Sie zusammengetragen und erklärt.

Alpha Blending: Diese Technik erzeugt Transparenzeffekte wie zum Beispiel ein durch eine farbige Glasscheibe hindurchschimmerndes Objekt. Die Pixel auf einer solchen Glasscheibe besitzen neben der üblichen RGB-Farbinformation (Rot/Grün/Blau) noch einen Wert für die Transparenz, den sogenannten Alpha-Channel.

Anti-Aliasing: Zur Vermeidung von häßlichen Pixeltreppen bei schrägen Linien vermischt der Grafikprozessor am Rand der beiden angrenzenden Flächen deren Farben. Dadurch erscheinen Kanten höher aufgelöst und wesentlich glatter.

Bilineares Filtering: Wenn ein Polygon samt Textur nah an den Betrachter heranzoomt, werden die einzelnen Pixel natürlich enorm groß, die Szenerie wirkt dadurch sehr grob und unrealistisch. Bilineares Filtering verhindert die Bildung großer, einfarbiger Pixelblöcke, indem es die Farbwerte angrenzender Bildpunkte vermischt und so weiche, fließende Übergänge schafft.

Depth Cueing: Die Intensität eines Objektes läßt nach, sobald es sich vom Betrachter entfernt. Entspricht im Prinzip Fogging, bei dem nach Schwarz überblendet wird.

Double-Buffering: Um ständiges Flakkern zu vermeiden, ist in modernen Grafikkarten der Bildspeicher doppelt vorhanden. Während ein Speicherbereich das momentan dargestellte Bild enthält, wird im anderen bereits der nächste Screen aufgebaut. Ist dieser Prozeß abgeschlossen, schaltet die Anzeige auf den zweiten Bereich um und im ersten beginnt der Aufbau eines neuen Bildes.

Environment Mapping: Ein Objekt wird mit einer metallischen Oberfläche überzogen, in der sich die Umgebung scheinbar spiegelt.

Flat Shading/Gouraud Shading: Während beim Flat Shading ein Dreieck ein-

SPRECHEN SIE 3D?

Fortsetzung von Seite 241

heitlich gefärbt ist, besitzt beim Gouraud Shading jede Ecke eine eigene Farbinformation. Aus der Zwischenberechnung dieser Eck-Farbwerte ergibt sich ein sehr weicher Verlauf, der sogar mit weniger Dreiecken für deutlich bessere Ergebnisse sorgt als das Flat Shading.

Fogging: Die Pixel eines Objektes werden dabei mit einer festen Farbe vermischt, deren Intensität mit wachsender Entfernung zunimmt. Sorgt bei Mischung mit Weiß zum Beispiel für atmosphärische Nebeleffekte. Fogging spart außerdem Rechenzeit, da Körper erst ab einer bestimmten Distanz gezeichnet werden müssen.

MIP Mapping: Sollen Texturdetails noch bei vielfacher Vergrößerung deutlich zu erkennen sein, wendet man das Prinzip des MIP Mappings an. Dabei wird eine Textur nicht nur in einer, sondern in mehreren Größen- und Auflösungsstufen (bis hinab zu einem Pixel) gespeichert. Die Hardware wählt beim Rendering abhängig von der Entfernung des darzustellenden Objekts automatisch die geeignetste aus.

Texture Mapping: Überlagerung eines Polygons mit einem perspektivisch korrekt dargestellten Muster wie etwa einer Ziegelmauer.

Trilineares Filtering: Um zwischen zwei MIP-Maps weichere Übergänge zu schaffen, fließen in die Berechnung eines Bildpunktes zusätzlich noch die Farbwerte der beiden Maps mit ein. Das ergibt die besten Resultate hinsichtlich der Bildqualität, ist aber auch sehr rechenaufwendig.

Video Mapping: Variante des Texture Mappings, bei der die Polygone mit einer animierten Textur (zum Beispiel einer AVI- oder MPEG-Datei) beklebt werden.

Z-Buffering: Der sogenannte Z-Buffer speichert die Positionierung eines Pixels auf der Z-Achse (also in der Tiefe des Raumes). Bei gleicher Bildschirmposition mehrerer Pixel wird aufgrund der Tiefeninformation entschieden, ob der jeweilige Bildpunkt für den Betrachter sichtbar wäre und deshalb zu zeichnen ist oder nicht.

von Tseng, Nachfolger des wegen seiner DOS-Schnelligkeit sehr beliebten ET6000. Mit dem ET6300 kann Tseng auch einen 2D/3D-Prozessor anbieten, von dem man sich allerdings keine Wunderdinge erwarten darf. Wie der Tseng sind auch die 3D-Chips von Trident, Oak und Cirus Logic eher im Low-Cost-Bereich angesiedelt, deren 3D-Leistung nicht für Spitzenwerte gut ist.

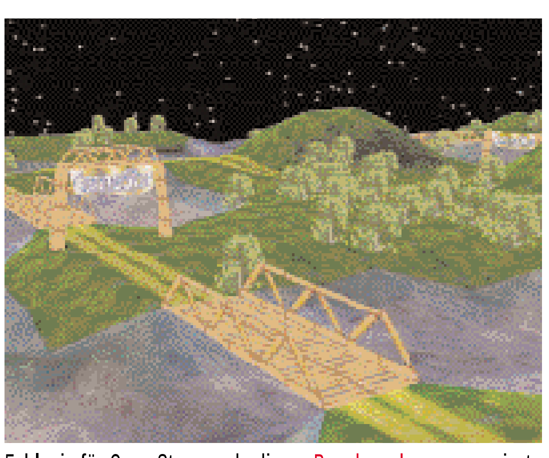
Derweil sieht 3Dfx Interactive dem Treiben gelassen zu. Die aktuellen Voodoo-Chipsätze sind nach wie vor höchst konkurrenzfähig und mit dem Banshee haben die Kalifornier ein weiteres heißes Eisen im Feuer. Dieser integriert 2D- und 3D-Funktionen, ansonsten sind noch keine genaueren Details bekannt. Hinter vorgehaltener Hand spricht man aber von Leistungswerten, die mehr als 300 Prozent über denen des Voodoos liegen. Als Termin für die Markteinführung wird momentan noch vorsichtig das erste Quartal 1998 angegeben.

Die Testprozedur

Da wir uns nicht auf die manchmal marktschreierischen Angaben der Hersteller verlassen wollten, haben wir jedes einzelne Board harten Tests unterzogen. Als Rechner benutzten wir einen P166 MMX mit 32 MB EDO-RAM, Asus P55T2P4 Mainboard mit 512KByte Pipeline Burst Cache und einer IBM DCAS-34430 SCSI-Festplatte. Um gleiche Bedingungen zu gewährleisten, wurde nach jedem Kartentest Windows 95 komplett neu installiert. So konnten wir Beeinflussungen der Performance durch Treiberreste vorangegangener Modelle ausschließen. Unser Hauptaugenmerk lag natürlich auf der 3D-Leistung, die wir mit unserem eigenen, weiter unten ausführlich beschriebenen Direct3D Benchmark überprüften. Um sicherzugehen, kamen außerdem Microsofts D3D- und Tunneltest zum Einsatz, gerade letzterer ist aber inzwischen für die meisten Karten zu anspruchslos. Da Meßwerte nicht alles bedeuten, ließen wir anschließend noch ein paar aktuelle Spiele laufen, die hardwaremäßig die 3D-Funktionen der Karten unterstützen und somit genaue Aufschlüsse über die Praxistauglichkeit ermöglichen. Ihre Geschwindigkeit in der DOS-Box und unter purem MS-DOS mußten die Kandidaten bei Quake unter Beweis stellen, genauer gesagt mit dem »Timedemo 2«. Das zählt unter Kennern zu den schwersten Aufgaben, die eine Grafikkarte bewältigen muß. Bei 3Dfx-Boards kam außerdem ein Durchlauf mit GLQuake hinzu. Selbstverständlich war nicht nur die reine Leistung ein Thema, auch Installation, Handbuch, Ausstattung und Funktionsumfang wurden geprüft.

Der GameStar-Benchmark

Mit unserem eigenen Direct3D-Benchmark können wir die Leistungsfähigkeit einer Grafikkarte unter dieser Schnittstelle zuverlässig und genau bestimmen.

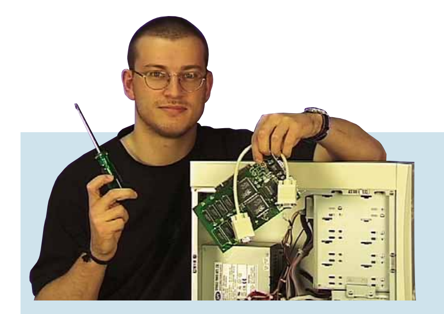


Exklusiv für GameStar wurde dieser Benchmark programmiert, der exakt die Geschwindigkeit unter Direct 3D mißt.

Das Programm stellt eine aufwendige Szene mit Hügeln, animierter Wasseroberfläche und diversen Objekten dar, wie sie in jedem 3D-Spiel vorkommen könnte, und mißt die erreichten Bilder pro Sekunde. Auflösung und Farbtiefe sind, entsprechend den Fähigkeiten des getesteten Chips, frei wählbar. Zusätzlich ist es möglich, in diversen Dialogfeldern Effekte wie zum Beispiel bilineares Filtering, Fogging oder Perspektivenkorrektur ein- und auszuschalten. So stellen wir fest, ob die Boards das jeweilige Feature überhaupt beherrschen und wieviel Performance es sie kostet. Die Ergebnisse unserer umfangreichen Tests können Sie detailliert auf den nächsten Seiten nachlesen und erfahren, welche 3D-Grafikkarte am besten auf Ihre Ansprüche zugeschnitten ist. mg

Auf dieser Seite war

Werbung



Schritt für Schritt: Kartenwechsel

Sie haben sich eine neue 3D-Grafikkarte gekauft und nun etwas Bammel vor dem Einbau? Keine Panik! Wir zeigen in zehn Schritten, wie's funktioniert.

An Werkzeug brauchen Sie nur einen Kreuzschlitz-Schraubendreher (am besten mit magnetisierter Spitze), eine Schale zum Aufbewahren der Schrauben und eventuell eine Pinzette, um ins Gehäuse gefallene Kleinteile herauszufischen. Außerdem sollten Sie in Windows 95 unter »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Software« eine Startdiskette erstellen, falls bei der Installation etwas schiefläuft und der Rechner nicht mehr richtig hochfahren will.

1 Alte Treiber entfernen, Wechsel zum Standard-VGA-Treiber

Viele Karten machen Schwierigkeiten, wenn sie bei der Installation Treiber (oder deren Reste) von anderen Modellen vorfinden. Klicken Sie deshalb nach Start von Windows 95 mit der rechten Maustaste auf den Desktop und wechseln Sie über »Eigenschaften/Einstellungen/Erweitert/Grafikkarte/Ändern« zum Standard-VGA-Treiber, den sie über »Alle Modelle anzeigen/Standardgrafikkartentypen« auswählen können. Manche Boards lassen über »Start/Einstellungen/System-steuerung/Software« die manuelle Deinstallation der Treiber zu. Zur Absicherung sollten Sie im Menü »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/System/Geräte-Manager/



Vor dem Ausbau der alten Karte auf den Standard-VGA-Treiber umstellen.

Grafikkarte« nachsehen, ob die Umstellung geklappt hat. Wenn nicht, entfernen Sie alle aufgeführten Karten außer dem Standardtyp.

2 Rechner herunterfahren

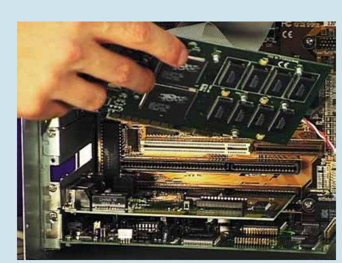
Fahren Sie nun Windows herunter, ohne neu zu booten. Anschließend den Rechner ausschalten und alle Stecker vom Gehäuse abziehen.

3 Gehäuse öffnen

Bevor Sie den PC öffnen, sollten Sie die elektrostatische Ladung ableiten, die schon bei geringen Strömen wichtige Bauteile zerstören kann. Berühren Sie dazu mit der Hand einen leitenden Gegenstand (Heizung, Türklinke). Jetzt kann das Rechnergehäuse geöffnet werden, das zumeist mit sechs Schrauben an der Rückseite festgemacht ist.

4 Ausbau der alten Grafikkarte

Drehen Sie die Schraube am Slotblech der alten Grafikkarte heraus, die Sie im Zweifel am 15-poligen Monitoranschluß auf der Rückseite identifizieren können.



Ein PCI-Slot (weiß) im Vergleich zu dem längeren ISA-Slot (braun).

Das Board nun vorsichtig aus seinem Steckplatz herausziehen und die Schraube gut aufbewahren.

5 Einbau der neuen Karte

Die neue Grafikkarte behutsam einstecken und gut festschrauben. Benutzen Sie bei gleichem Kartentyp (seit längerer Zeit gibt es nur noch solche mit PCI-Bus) den Steckplatz des alten Boards oder suchen Sie einen anderen freien Slot. PCI-Steckplätze sind deutlich kürzer als die zumeist darunterliegenden des ISA-Typs.

6 Alle Kabel wieder anschließen

Befestigen Sie alle Kabel wieder am Rechner. Statt den Monitor direkt anzuschließen, verbindet man 3Dfx-Boards durch das beiliegende Kabel mit der 2D-Grafikkarte und hängt das Monitorkabel ans 3Dfx-Board. Gehäuse vorerst offen lassen.



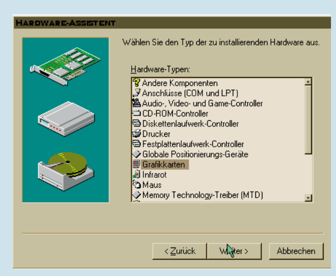
Das 3Dfx-Kabel an den Monitorausgang der 2D-Karte stecken.

7 Rechner hochfahren, neue Treiber installieren

Schalten Sie den Computer wieder an. Windows 95 sollte sich nun mit »Neue Hardwarekomponente gefunden« zu Wort melden. Die neueste Version Windows 95 B (Versionsnummer ist dann 4.00.950b) sucht die Treiber selbständig, sie müssen nur noch die passende CD oder Diskette einlegen. Bei älteren Versionen von Windows 95 klicken Sie auf »Treiber auf Diskette des Hardwareherstellers« und legen die Disk mit den Treibern in das entsprechende Laufwerk. Findet Windows 95, egal welche Version, die erforderliche INF-Datei nicht automatisch, klicken Sie auf »Durchsuchen«. Das passende File befindet sich meistens in einem »Win 95«-Ordner. Abschließend verlangt Windows 95 nochmals einen Neustart.

8 Manuelle Installation der Treiber

Findet Windows 95 keine neue Hardware, müssen die Treiber von



Die meisten Treiber lassen sich auch von Hand installieren.

Hand installiert werden. Dazu gibt es zwei Wege:

1. Über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Hardware«. Auf die Frage »Soll jetzt neue Hardware gesucht werden?« antworten Sie mit »nein«, dann klicken Sie doppelt auf »Grafikkarten« und anschließend auf »Diskette«. Nun können Sie mit dem entsprechenden Abschnitt von Schritt 7 fortfahren.
2. Rechtsklick auf den Desktop, anschließend über »Eigenschaften/Einstellungen/Erweitert/Grafikkarte/Ändern/Diskette« wie bereits beschrieben die neuen Treiber installieren. Falls nichts mehr klappt, führen Sie zwischendurch Schritt 1 aus, starten den Rechner neu und machen bei Schritt 7 weiter.

9 Gehäuse schließen

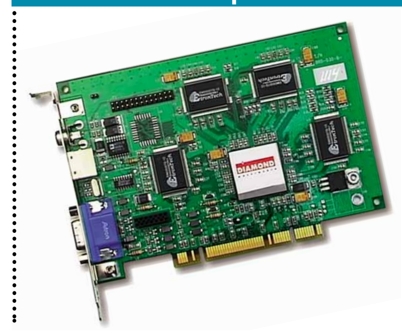
Sind alle nötigen Treiber erfolgreich installiert, sollten Sie den PC auf jeden Fall wieder verschließen, um die Elektronik im Inneren vor Staub zu schützen und Hitzeprobleme zu vermeiden.

10 Einstellen der Bildschirmoptionen

Die wenigsten Grafikkarten sind werksseitig richtig auf Ihren Rechner eingestellt. Klicken sie deshalb mit der rechten Maustaste auf den Desktop, wo sie nun eine oder mehrere neue Karteikarten vorfinden sollten. Hiermit können Sie Auflösung, Farbtiefe, Bildwiederholrate und spezielle 3D-Funktionen Ihren persönlichen Vorstellungen anpassen.

Diamond Viper V330

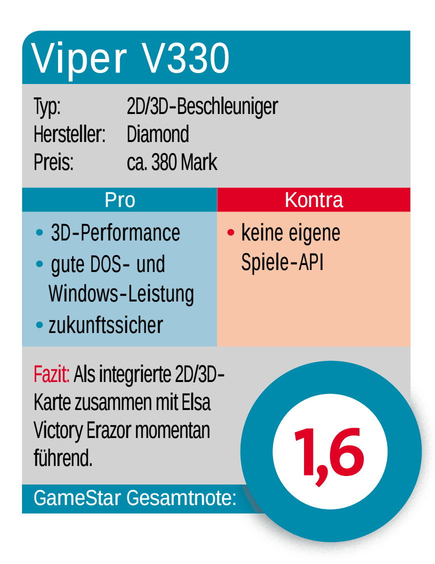
GameStar



Ein neue 3D-Generation steht in den Startlöchern. Neben den Zusatzboards von 3Dfx und Videologic führten die Kombikarten bislang eher ein Schattendasein. Der Virge-Chip in all seinen Varianten erwies sich als untauglich, Rendition und Voodoo Rush als schnell, aber etwas unausgegoren. Ende September gibt es nun erstmalig Karten zu kaufen, die in allen drei Disziplinen (DOS, Windows und 3D) überzeugen. Denn als im Testraum die ersten 3D-Benchmarks über den Monitor flimmerten, wurden unsere Augen immer größer: Da hatte die Viper mit ihrem Riva-128-Chip von nVidia, dem 230-MHz-RAMDAC und den 4 MByte SGRAM schon im normalen Windows-Betrieb überzeugt und anschließend unter DOS neue Rekorde aufgestellt.

Direct-3D-Turbo

Als nun die Direct-3D-Tests anstanden, schickte sie sich auch noch an, die amtierenden 3Dfx-Referenzen mit Durchsatzraten weit jenseits der 500 Kilopolygone/s zu düpieren! Dabei dachten wir noch mit Schrecken an die erste nVidia-Generation anno 1995 zurück, die mit integriertem Soundchip und kaum vorhandenen Beschleunigerqualitäten den Weg in eine bessere Spielezukunft nur ganz zaghaft andeutete. Doch mit dem nVidia der dritten Stufe (die zweite wurde übersprungen) sieht die Welt gleich ganz anders aus. Dazu muß gesagt werden, daß es sich noch nicht einmal um ein optimiertes, Diamond-eigenes Board handelte, sondern ein mit Diamond-Beta-Treibern versehenes Referenz-Sample von Chiphersteller SGS Thompson. Die Meßwerte dürften in den nächsten Monaten demnach weiter nach oben steigen und bis zum Erscheinen von 3Dfx´ Banshee-Chipsatz wohl unerreicht bleiben. Anders als bei Elsa soll der Viper-Käufer in der Schachtel mindestens ein D3D-Spiel vorfinden, über das aber noch angestrengt nachgedacht und verhandelt wird.



Viper V330

Typ:	2D/3D-Beschleuniger
Hersteller:	Diamond
Preis:	ca. 380 Mark

Pro	Kontra
• 3D-Performance • gute DOS- und Windows-Leistung • zukunftssicher	• keine eigene Spiele-API

Fazit: Als integrierte 2D/3D-Karte zusammen mit Elsa Victory Erazor momentan führend.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Elsa Victory Erazor

GameStar

Kurz vor Redaktionsschluß bekamen wir noch die Anfang Oktober auf den Markt kommende Victory Erazor zum Testen. Nachdem die Victorys mit dem Virge-Chipsatz sich zwar gut verkauften, aber als 3D-Lösung keine Siegertypen waren, setzt Elsa nun auch auf den Riva 128 von nVidia. Unterschiede zur Diamond Viper gibt es nur im Detail. Bei den Speicherbausteinen kommt mit 7,5 ns etwas schnelleres SGRAM zum Einsatz, außerdem wird die Erazor mit mehrern Videoein- und ausgängen ausgeliefert, die Elsa in einer mitgelieferten Kabelpeitsche bündelt. Dafür verzichten die Aachener auf beigepackte Spielesoftware.

Spiele-Rakete

Nach den Testläufen stand fest, daß sich die beiden nVidia-Modelle auch in der Leistung nur wenig unterscheiden: Die Viper lag zwar im D3D-Test bei den Durchsatzzahlen relativ weit vorne, was bei den absolut gesehen extrem hohen Werten der Elsa wenig zu sagen hat. Dafür revanchierte sich die Victory bei unserem praxisorientierteren GameStar-Benchmark, wo sie noch ein halbes Frame drauflegte. Beide Hersteller arbeiten derzeit noch fieberhaft an den endgültigen Treibern, weshalb hier das letzte Wort noch nicht gesprochen sein dürfte. Praktische keine Unterschiede gab es unter DOS. Wie die Viper legte auch die Erazor gewaltig los und schlug in dieser Disziplin das gesamte Testfeld. Ein weiteres Merkmal der Riva-128-Boards ist, daß sie mit der Leistungsfähigkeit des Hauptprozessors »mitwachsen«, das heißt mit einem Pentium II 266 Mhz wird man zu deutlich höheren Meßwerten kommen, als auf dem von uns verwendeten P166 MMX. Ganz im Gegensatz zu einem 3Dfx-Board bereitet der nVidia-Chip unterhalb eines P133 im 3D-Bereich nur wenig Freude. Bei Preisen von knapp 400 Mark können beide Karten nur wärmstens empfohlen werden.

Victory Erazor

Typ:	2D/3D-Beschleuniger
Hersteller:	Elsa
Preis:	ca. 390 Mark

Pro	Kontra
• tolle 3D-Leistung • Videoanschlüsse • sehr schnell unter DOS	• kein Spiel mitgeliefert

Fazit: Hervorragender Allrounder mit exzellenter 3D-Leistung - Die Zeichen stehen auf Sieg.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Diamond Monster 3D



Neben der Orchid Righteous ist die Diamond mit dem Voodoo-Chipsatz der große Star unter den 3D-Beschleunigern. Obwohl bereits seit fast einem Jahr im Handel, ist sie – zusammen mit ihren 3Dfx-Kollegen und den nvidia-Modellen – in der Gesamtheit ihrer Qualitäten immer noch unerreicht. Sei es die 3D-Qualität, die Geschwindigkeit oder die inzwischen stark angewachsene Anzahl der angepaßten Spiele – 3Dfx hat es mit seinen Chipsätzen nicht umsonst geschafft, ein inoffizieller Industriestandard zu werden.

Sinnvoll verbessert

Daß Diamond sich nicht auf den Lorbeeren ausruht, zeigt die ständige Modellpflege. Seit August liegt Formel 1 von Psygnosis statt dem angegrauten Gremlin-Duo Actua Soccer und Fatal Racing in der Schachtel, und außerdem ein dickeres Kabel. Viele Käufer hatten sich beschwert, daß das Durchschleifen der Monitorsignale bei hohen Auflösungen und Farbtiefen die Bildschärfe deutlich reduziert. Ansonsten hört man über die 3Dfx-Karten aber kaum Klagen technischer Art. Die Zeiten für sie sind also weiterhin rosig.

Monster 3D

Typ: 3D-Zusatzkarte
Hersteller: Diamond
Preis: ca. 350 Mark

Pro	Kontra
• 3D-Leistung • sehr zuverlässig • reichhaltiges Spiele-Bundle	• mangelhaftes Handbuch

Fazit: Mit den Modifikationen empfehlenswert wie eh und je, für ambitionierte Spieler praktisch ein Muß.

GameStar Gesamtnote: 1,7

Orchid Righteous 3D



Der Klassiker unter den dreidimensionalen Muntermachern ist schon von weitem am Knacksen des mechanischen Umschalters auszumachen, mit dem die Karte zwischen 2D- und 3D-Bildsignal umswitcht. Berühmt wurde auch das extradicke Durchschleifkabel hoher Qualität, mit dem Beschwerden über unscharfe Bildsignale ausblieben. Auch Orchid reagierte auf die zunehmende Vergreisung der enthaltenen Spiele und bietet jetzt zusätzlich eine Version ganz ohne Unterhaltungssoftware an, durch die der Einstandspreis in die 3Dfx-Welt noch weiter nach unten gedrückt wurde.

Für die Zukunft gerüstet

Den Verkaufspreis ist die Karte mehr denn je wert: Alleine bis Weihnachten wird eine ganze Latte hochkarätiger Kost wie Hexen 2, Quake 2, F1 Racing Sim, Turok oder Half-Life für den Top-Beschleuniger erscheinen und eine 3Dfx-Karte noch unverzichtbarer machen. Da kann man es leicht verschmerzen, daß die Voodoo-Boards die D3D-Krone in Zukunft mit dem Riva128-Chipsatz von nVidia teilen müssen. Im Frühjahr 98 schlägt 3Dfx ja wieder zurück…

Righteous 3D

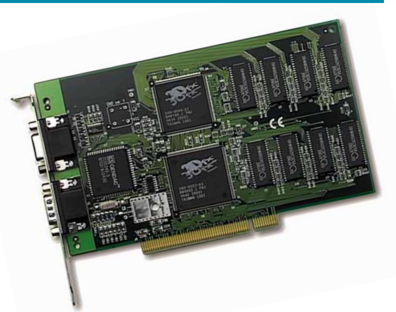
Typ: 3D-Zusatzkarte
Hersteller: Orchid
Preis: ca. 350 Mark

Pro	Kontra
• 3D-Leistung • Top Software-Support • gutes Monitor-Kabel	• mitgelieferte Spiele etwas veraltet

Fazit: Der Klassikerstatus hat sich mit Top-Ergebnissen einmal mehr gerechtfertigt.

GameStar Gesamtnote: 1,7

Gi Maxi Gamer 3D fx



Soundkarten-Spezialist Guillemot ist die dritte Marke im Reigen der Voodoo-Boards. Rein technisch bedingt unterscheidet sich das Layout kaum von den beiden anderen, mit Ausnahme der einen Tick schnelleren 40ns-RAM-Bausteine. Als D3D-Treiber liefert Gi die originalen von 3Dfx mit, was mit Ausnahme des fehlenden Kontrollpanels kein Nachteil ist. Schließlich sind auch die Orchid- und Diamond-Revisionen nur leichte Abwandlungen der 3Dfx-Treiber.

Scharfer Eindruck

Der Test bestätigte denn auch einmal mehr, daß zwischen allen Karten-Treiber-Kombinationen ohne Einschränkungen munter hin und her gewechselt werden kann. Zu loben ist das hochwertige Loop-Kabel, mit dem praktisch keinerlei Schärfeverlust am Bildschirm zu beobachten war. Wie erwartet, bewegten sich die Benchmarkergebnisse im Bereich von Monster und Righteous. Mit installierten 2.1-DirectX-Treibern von 3Dfx konnte die Maxi Gamer aber zumindest einen Vorteil für sich verbuchen: Erstmals ist es damit möglich, gleichzeitig Alpha Blending und Fogging höchster Qualität einzusetzen.

Maxi Gamer 3D fx

Typ: 3D-Zusatzkarte
Hersteller: Guillemot
Preis: ca. 330 Mark

Pro	Kontra
• 3D-Leistung • gute Bildqualität dank hochwertigem Loop-Kabel	• englisches Handbuch • kein Windows-Kontrollpanel

Fazit: Die relativ neue 3Dfx-Karte wird vom bewährten Voodoo-Chipsatz zu Höchstleistungen angetrieben.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Diamond Fire 1000

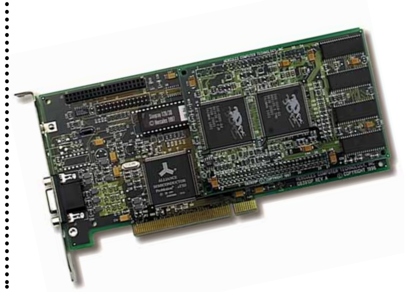


In diesem Testfeld zielt die Fire Pro zusammen mit der Ati und dem Number-Nine-Modell auf eine eigene Käuferschicht: Mit ihren 8 MByte SGRAM ist sie vorwiegend für Anwender gedacht, die Windows noch in Auflösungen jenseits der 1280 mal 1024 Pixel mit Truecolor fahren wollen, ohne auf augenschonende Bildwiederholraten zu verzichten. Die erste Überraschung gab es prompt bei den DOS-Tests: Schneller sind momentan nur ganz wenige Modelle. Zwar fehlte unserem Vorab-Sample noch die VESA-2.0-Unterstützung, im Endprodukt wird dieses Feature jedoch vorhanden sein und die Hoffnung auf ebensoschnelle SVGA-Modi nähren.

Schnell mit Fehlern

Bei unserem GameStar-Benchmark und anderen D3D-Messungen setzte sich dann zwar das Speedfestival fort, allerdings war die famose Vorstellung nicht frei von Fehlern. In Moto Racer zum Beispiel wurden fast sämtliche Fahrer-Polygone »verschluckt«, bei Formel 1 flackerte das Bild bisweilen ziemlich heftig. Insgesamt aber eine starke Vorstellung – mit neuen Treibern könnte die Fire ein gewaltiges Feuer entfachen.

Hercules Stingray



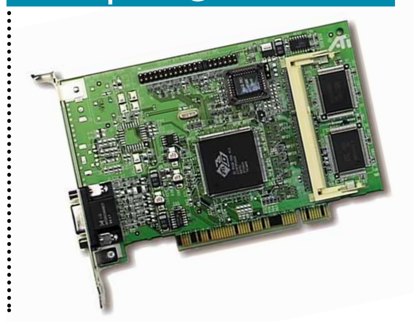


Etwas klobig ist sie ja schon, die Stingray. Ausgerüstet mit dem Voodoo-Rush-Chipsatz von 3Dfx ist die Hercules ein Mittelding aus Add-On- und All-in-One-Lösung. Den 2D-Part übernimmt der ProMotion AT3D von Alliance, der sich mit dem aufgesteckten Rush 4MByte EDO-RAM teilt. Mit mangelnder Bildschärfe hat das ungleiche Duo ebensowenig Probleme wie mit der 3D-Darstellung im Fenster. Dafür plagen das Chip-Konglomerat andere Schwierigkeiten.

DOS-Schwäche

Der Alliance beherrscht kein VESA 2.0, und wird nicht vom Display Doctor erkannt. Beharrt ein DOS-Programm auf VESA 2.0, bleibt man mit der Stingray außen vor, normales VGA ist ziemlich langsam. Ansonsten konnte nur selten ein dunkler Schatten die glänzende 3D-Vorstellung trüben. Die Benchmarks hinken zwar teilweise deutlich denen der Zusatz-Voodoos hinterher, in der Spielpraxis war davon aber nur wenig zu spüren. Kleiner Wermutstropfen: Da die beiden Voodoo-Chipsätze nicht hundertprozentig kompatibel sind, laufen bislang die wenigsten DOS-Glide-Spiele auf Rush-Modellen.

Ati Xpert@Work



Hinter dem seltsam klingenden Namen (»Expert at Work«, »Fachmann bei der Arbeit«) steckt ein neues Spitzenmodell aus den Hause Ati, das den 3D Rage Pro als Chip spendiert bekam. Das mit 4 MByte SGRAM ausgestattete Einstiegsmodell machte schnell klar, daß es sich hier um einen in fast allen Disziplinen überzeugenden Allrounder handelt. Unter Direct3D plazierte sie sich mit 14,6 Bildern pro Sekunde beim GameStar-Benchmark im Vorderfeld, ohne in die absolute Spitzenklasse vorzudringen. Dafür beherrscht die Xpert@Work alle wichtigen Features und bietet sehr gute 3D-Qualität.

Steigerung möglich

Dabei befanden sich die Treiber noch mitten im Beta-Stadium, neuere sollen nochmal um bis zu 25 Prozent schneller sein. Nicht so toll war es um DOS bestellt. Normales VGA bewältigte das Board fast so schnell wie der Klassenprimus Mystique, unter SVGA fiel die Ati aber trotz VESA-2.0-Unterstützung relativ deutlich ab. Für den Spieler uninteressant ist die mitgelieferte Software, es wird von Ati aber auch eine Xpert@Play mit entsprechendem Bundle geben.

Fire GL 1000 Pro

Typ: 2D/3D-Beschleuniger
Hersteller: Diamond
Preis: ca. 540 Mark

Pro	Kontra
• exzellente Windows-Qualitäten • hohe 3D-Leistung • schnell unter DOS	• Treiber noch fehlerbehaftet • relativ teuer

Fazit: Noch etwas fehlerbehaftete Allroundkarte mit erstaunlichen 3D- und DOS-Qualitäten.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Stingray 128/3D

Typ: 2D/3D-Beschleuniger
Hersteller: Hercules
Preis: ca. 450 Mark

Pro	Kontra
• sehr schnelle 3D-Karte • gute Spielebeigaben	• DOS-Leistung mäßig • bislang schwache Treiber

Fazit: Schwach unter DOS, im 3D-Teil eine der Schnellsten; mit besseren Treibern ist noch deutlich mehr drin.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Xpert@Work

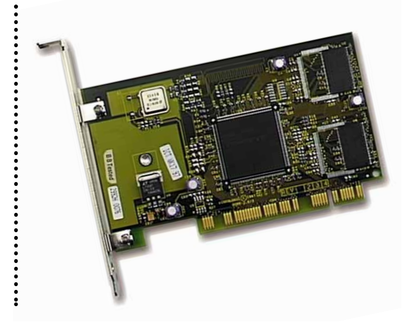
Typ: Typ 2D/3D-Beschleuniger
Hersteller: Ati
Preis: ca. 450 Mark

Pro	Kontra
• gute 3D-Leistung • komfortable Bedienung	• schwache DOS-Performance • wenig attraktive Software

Fazit: Gute Allroundkarte, nur unter DOS nicht ganz konkurrenzfähig; Treiber noch im Beta-Stadium.

GameStar Gesamtnote: 2,3

VL Apocalypse 3Dx



Im Kampf der Zusatzboards legt VideoLogic eine Schippe nach: Mit konkurrenzfähigen Leistungsdaten, einem attraktiven Spiele-Bundle und aggressivem Marketing kann VideoLogic auf eine interessante Alternative verweisen, die zudem mit einigen originellen Details aufwartet. Die Apocalypse macht nichts anderes, als 3D-Spiele zu beschleunigen, braucht also als Unterbau weiterhin eine normale PCI-Grafikkarte. Kein Kabel beeinträchtigt das Bildsignal, die Verbindung zwischen beiden Boards erfolgt über den PCI-Bus. 3D im Fenster gehört zu den leichteren Übungen des neuen PowerVR-Chips PCX2.

Eigenwillige Technik

Das winzige Steckkärtchen emuliert Direct3D aufgrund seiner ungewöhnlichen Art, per »Infinite Planes« Polygone zu ermitteln, eigentlich nur. Trotzdem kommt es auf beachtliche Ergebnisse. Was der PCX2 wirklich kann, zeigt sich an den paar eigens für PowerSGL, die schwer zu programmierende PowerVR-Schnittstelle, entwickelten Spielen. So gehört Ultim@te Race von Kalisto auch nach einem halben Jahr noch zur Crème de la Crème der 3D-Zunft.

Apocalypse 3Dx

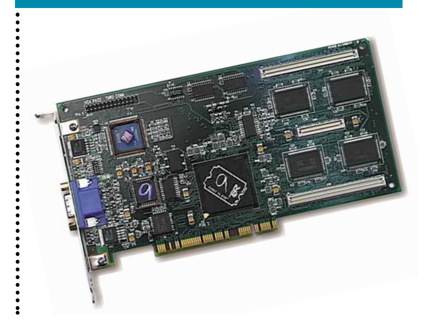
Typ: 3D-Zusatzkarte
Hersteller: VideoLogic
Preis: ca. 390 Mark

Pro	Kontra
• attraktives Spiele-Bundle • sehr schnell unter PowerSGL	• eingeschränkte D3D-Tauglichkeit • wenige PowerVR-eigene Spiele

Fazit: Technisch klasse, nur an speziell angepaßter Software in ausreichendem Maße fehlt es noch.

GameStar Gesamtnote: 2,3

#9 Revolution 3D



Die von begeisterten Beatles-Fans gegründete Multimedia-Company setzt auf den hauseigenen »Ticket 2 Ride«-Chip, mit dem Number Nine aber gar nicht in erster Linie den Spielemarkt im Visier hat. Vielmehr handelt es sich um einen Windows-Beschleuniger, der mit bis zu 16 MByte superschnellem WRAM bestückt ist und bei Bedarf jeden 21-Zöller locker an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit treibt. Da ist die bescheidene DOS-Performance eher Nebensache, immerhin hat die Revolution serienmäßig VESA 2.0 an Bord.

Guter Allrounder

Bei den Benchmarks und Praxistests schnitt das Modell durchwegs gut, wenn auch nicht überragend ab. Ein paar Fehler im Direct3D-Bereich trübten das Bild ein wenig, doch die Treiber waren zum Zeitpunkt des Testlaufs noch in der Beta-Phase. Anspruchsvolle Windows-Profis mit einem etwas dickeren Geldbeutel dürfen jedenfalls beruhigt zur (dank Upgradesockel zukunftssicheren) Number Nine greifen. Sie entscheiden sich für eine Hightech-Karte, die nach getaner Arbeit auch vor einem rasanten 3D-Spiel nicht kapituliert.

Revolution 3D

Typ: 2D/3D-Beschleuniger
Hersteller: Number Nine
Preis: ca. 600 Mark

Pro	Kontra
• gute Allround-qualitäten • sehr gute Bildqualität	• relativ teuer • mäßige DOS-Leistung

Fazit: Profiboard mit guter 3D-Leistung, für Nur-Spieler zu teuer. Treiber noch im Beta-Stadium.

GameStar Gesamtnote: 2,4

Miro Crystal VRX



Relativ spät erschien die Crystal VRX auf dem Markt, was nicht gerade zu ihrer schnellen Etablierung beitrug. Die Szene war im April schon eindeutig von 3Dfx beherrscht und machte es dem Rendition-Board schwer, sich bei den Spielern und Herstellern in den Mittelpunkt zu schieben. Ob's nun am minimal modifizierten Vérité-Prozessor oder an besseren Treibern lag, in allen Tests schlug die Miro knapp den Konkurrenten aus dem Hause Creative Labs, sie ist aber auch um einiges teurer.

3D gut, DOS schwach

Die Tendenz war insgesamt gleich wie beim 3D-Blaster: DOS-SVGA mittelmäßig, DOS-VGA ganz schwach. Da gefiel die Windows-Performance schon besser, und im 3D-Bereich gehört die Karte noch lange nicht zum alten Eisen. Direkt auf den programmierbaren RISC-Prozessor angepaßte Spiele wie das mitgelieferte Tomb Raider machen mit flüssigen Bewegungsabläufen deutlich mehr her als D3D-Applikationen. Ein Extralob dem mehrsprachigen Handbuch, das zu den besten im Test gehörte und damit auch die Installation zum Kinderspiel geraten ließ.

Crystal VRX

Typ: 2D/3D-Beschleuniger
Hersteller: Miro
Preis: ca. 400 Mark

Pro	Kontra
• schnell bei extra angepaßten Spielen • sehr gutes Handbuch	• relativ teuer • mäßige DOS-Leistung

Fazit: Die Karte gehört zu den akzeptablen 3D-Beschleunigern, allerdings mit Schwächen im 2D-Bereich.

GameStar Gesamtnote: 2,8

Matrox Mystique 220



Leicht modifiziert geht die Mystique in ihr zweites Lebensjahr. Der MGA-1164SG-Grafikchip mit 220-MHz-RAMDAC ermöglicht bis hinauf zur 1280er Auflösung Truecolor bei ergonomischen 100 Hz Bildwiederholrate. Damit bietet die Karte für ihre Preisklasse sehr gute Voraussetzungen zur professionellen Bildbearbeitung. Ähnlich positiv sieht es unter DOS aus. Der Quake-Benchmark weist sie in dieser Disziplin als eines der schnellsten Grafikboards überhaupt aus.

Gebremster 3D-Spaß

Den Trend verpennt hat Matrox dagegen in der 3D-Beschleunigung: Als einzige Karte im Testfeld kann die Mystique kein bilineares Filtering. Auch sonst ist es nicht weit her mit den unterstützten Features. Außer Fogging – das ihr viel Mühe bereitet –, transparenten Texturen und Perspektivenkorrektur kann sie nicht viel aufbieten. So werden D3D-Spiele wie das mitgelieferte Moto Racer mit der Matrox zwar nicht schöner, aber wenigstens spürbar schneller. Als bewährtes Windows-Arbeitstier ist sie somit der ideale Untersatz für eine hochgezüchtete Add-on-Karte.

Mystique 220

Typ: 2D/3D-Beschleuniger
Hersteller: Matrox
Preis: ca. 340 Mark

Pro	Kontra
• hervorragende 2D-Leistung • sehr gute Bildqualität	• kein bilineares Filtering • durchschnittliche 3D-Geschwindigkeit

Fazit: Mäßig unter 3D, als 2D-Grafikkarte jedoch immer noch erste Wahl.

GameStar Gesamtnote: 3,0

3D Blaster PCI



Der Beschleuniger von den Soundkarten-Pionieren aus Kanada ist fast schon ein Klassiker, was nicht zuletzt am eingesetzten Chipsatz liegt: Der Vérité 1000 von Rendition galt im Herbst 1996 als härtester Voodoo-Konkurrent. Doch die Zeichen der Zeit ändern sich, und bei den heutigen Leistungen wartet man nicht zu Unrecht ungeduldig auf den Nachfolger V2200.

Den Anschluß verloren

Der vorletzte Platz beim GameStar-Benchmark spricht Bände. Einige Features werden zudem im Gegensatz zur eigenen Programmierschnittstelle Speedy3D nicht oder nur unzureichend unterstützt. Schwächlich fällt vor allem die Fülleistung aus, sprich: das Shading oder Texturing von nackten Polygonen. Wird der Rendition-Chip über die Speedy3D-API direkt angesprochen, so wandelt sich das Bild: Tomb Raider hielt die Framerate auch in großen Räumen über der 20-Bilder-Grenze, Rendition-Quake steht GLQuake nicht viel nach. Einige Mängel zum Schluß: DOS-VGA ist katastrophal langsam, das Handbuch verdient seinen Namen nicht, und das Softwarebundle ist reichhaltig, aber veraltet.

3D Blaster PCI

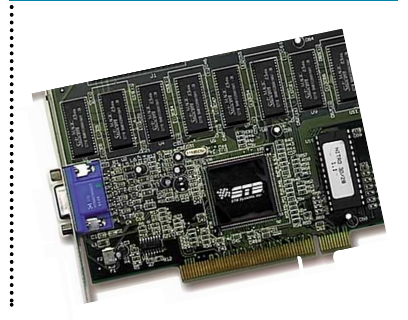
Typ: 2D/3D-Beschleuniger
Hersteller: Creative Labs
Preis: ca. 300 Mark

Pro	Kontra
• preisgünstig • flott bei Rendition-optimierten Spielen	• langsam bei Direct 3D und DOS-VGA • veraltetes Software-Bundle

Fazit: Umfangreicher Rendition-Support, unter Direct3D schwache Leistung.

GameStar Gesamtnote: 3,1

STB Nitro 3D



STB verlötet auf seiner Nitro 3D den wenig verbreiteten Virge/GX-Chip. Der war von S3 eigentlich für den Einsatz des teuren SGRAM-Speichers entwickelt worden, wohl aus Kostengründen findet man auf der Karte aber nur 4MByte mit 83 MHz getaktetes EDO-RAM. Bei unserem D3D-Benchmark mußte sich die Nitro jedem Konkurrenten geschlagen geben. Zudem kann der Treiber unter Direct 3D keine transparenten Texturen, was MotoRacer prompt zum Anlaß nahm, die 3D-Beschleunigung ganz zu verweigern.

Viel zum Spielen

Leichter läßt sich da schon das fehlende VESA-2.0-Bios verschmerzen, da der Ersatz-VESA-Treiber des Sharewaretools »Scitech Display Doctor« den Virge ohne Probleme als solchen erkennt und dadurch zum Beispiel SVGA-Modi bei Quake ermöglicht. Großzügig ist STB bei den Softwarebeigaben: Ein umfassender Deal mit Activision beschert dem Käufer neben den zwei Gähnern Spycraft und Hyperblade noch MW2: Mercenaries und die Perle Interstate ’76. Den Interstate-D3D-Patch sollte man aber besser woanders ausprobieren...

Nitro 3D

Typ: 2D/3D-Beschleuniger
Hersteller: STB
Preis: ca. 270 Mark

Pro	Kontra
• reichhaltige Softwareausstattung	• 3D-Leistung • wenig Virge-optimierte Spiele • engl. Handbuch

Fazit: Das umfassende Spielepaket kann die Hardware-Schwächen nicht übertünchen.

GameStar Gesamtnote: 3,8

Zahlen und Fakten








Hersteller:	ATI	Creative Labs	Diamond	Diamond	Diamond	Elsa
Modell:	Xpert@Work	3D Blaster	Fire GL 1000 Pro	Monster 3D	Viper V330	Victory Erazor
Preis:	ca. 450 Mark	ca. 300 Mark	ca. 540 Mark	ca. 350 Mark	ca. 380 Mark	ca. 390 Mark
Hotline	(0 80 63) 80 58 80	(0 89) 9 57 90 81	(0 81 51) 26 63 30	(0 81 51) 26 63 30	(0 81 51) 26 63 30	(02 41) 6 06 61 31
Handbuch:	keines [3]	Deutsch, mangelhaft	keines [3]	Deutsch, ausreichend	keines [3]	keines [3]
Grafikchip:	ATI 3D Rage Pro	Rendition Vérité V1000-E	3DLabs Permedia 2	3Dfx Voodoo	nVidia Riva128	nVidia Riva 128
Bildspeicher:	4 MByte SGRAM, 10 ns	4 MByte EDO-RAM, 50 ns	8 MByte SGRAM, 10 ns	2 MByte EDO-RAM, 50 ns	4 MByte SGRAM, 10 ns	4 MByte SGRAM, 7,5 ns
Texturspeicher:	–	–	–	2 MByte EDO-RAM, 50 ns	–	–
RAMDAC:	230 MHz, integriert	135 MHz, extern	230 MHz, integriert	–	230 MHz, integriert	220 MHz, integriert
VESA 2.0:	Ja	Ja	Nein	–	Ja	Ja
Spiele-APIs:[1]	Direct 3D, Ati	Direct 3D, Speedy 3D	Direct 3D, OpenGL OpenGL	Direct 3D, Glide	Direct 3D	Direct 3D
Spiele-Unterstützung:	befriedigend	gut	befriedigend	sehr gut	befriedigend	befriedigend
Mitgelieferte Spiele:	keines [4]	Actua Soccer, Fatal Racing, Rebel Moon, Toshinden [8], Flight Unlimited [8]	keines	Formel 1, Hyperblade, Mechwarrior 2, Descent 2 [8], EF 2000 [8]	noch nicht bekannt	keines
Benchmarks:						
GameStar:						
640 x 480:	14,6 FPS [5]	11,1 FPS	18,0 FPS	20,5 FPS	19,2 FPS	19,7 FPS
800 x 600:	12,0 FPS	8,4 FPS	14,6 FPS	17,8 FPS	16,7 FPS	18,0 PPS
Microsoft D3D-Test:						
Füllrate:	7,5 Mpps [6]	4,4 Mpps	21,8 Mpps	30,1 Mpps	35,6 Mpps	39,4 Mpps
Durchsatz:	357 Kpps [7]	266 Kpps	371 Kpps	383 Kpps	603 Kpps	490 Kpps
DOS – Timedemo 2:						
320 x 200:	40,1 FPS	24,6 FPS	42,8 FPS	–	42,9 FPS	42,7 FPS
640 x 480:	13,7 FPS	15,5 FPS	– [4]	–	17,0 FPS	17,0 FPS
GLQuake/VQuake: [2] (640 x 480)	–	22,6 FPS (VQ)	18,8 FPS (GLQ) [9]	29,4 FPS (GLQ)	–	–
Gesamtergebnis:	2,3	3,1	2,0	1,7	1,6	1,6

Erläuterungen: [1] Programmierschnittstelle, um Spiele für eine bestimmte Hardware-Plattform zu entwickeln, [2] GLQuake = Quake für OpenGL; VQuake = Quake für Rendition Vérité, [3] da Vorserienmodell, [4] sieheText, [5] FPS: Frames per

Die wichtigsten Daten aller 14 3D-Karten im Überblick

Guillemot	Hercules	Matrox	Miro	Number Nine	Orchid	STB	VideoLogic
Maxi Gamer 3D fx	Stingray 128/3D	Mystique 220	Crystal VRX	Revolution 3D	Righteous 3D	Nitro 3D	Apocalypse 3D
ca. 330 Mark	ca. 450 Mark	ca. 340 Mark	ca. 400 Mark	ca. 600 Mark	ca. 350 Mark	ca. 250 Mark	ca. 390 Mark
(02 11) 3 38 00 33	(0 89) 89 89 05 73	(0 89) 61 44 74 33	(0 81 05) 22 54 50	(0 89) 61 44 91 13	im Aufbau	(00 44/1 81) 2 97 10 08	(0 61 03) 93 47 13
Englisch, ausreichend	Deutsch, ausreichend	Deutsch, gut	Deutsch, sehr gut	keines [3]	Deutsch, gut	Englisch, befriedigend	keines [3]
3Dfx Voodoo	3Dfx Voodoo Rush	MGA-1164SG	Rendition Vérité V1000L-P	Ticket to Ride	3Dfx Voodoo	S3 Virge/GX	NEC PowerVR
2 MByte EDO-RAM, 40 ns	4 MByte EDO-RAM, 35 ns	4MByte SGRAM, 10 ns	4 MByte EDO-RAM, 35 ns	4 MByte WRAM, 50 ns	2 MByte EDO-RAM, 50 ns	4 MByte EDO-RAM, 28 ns	4 MByte SDRAM
2 MByte EDO-RAM 40 ns	–	–	–	–	2 MByte EDO-RAM, 50 ns	–	–
–	175 MHz, integriert	220 MHz, integriert	135 MHz, extern	220 MHz, extern	–	170 MHz, integriert	–
–	Nein	Ja	Ja	Ja	–	Nein	–
Direct 3D, Glide	Direct 3D, Glide (ab Vers. 2.3)	Direct 3D	Direct 3D, Speedy 3D	Direct 3D	Direct 3D, Glide	Direct 3D, S3d	Direct 3D, PowerSGL
sehr gut	gut	befriedigend	gut	befriedigend	sehr gut	befriedigend	befriedigend
POD [10]	Pandemonium!, Formel 1	Toy Story, Moto Racer	Tomb Raider	noch nicht bekannt	Mechwarrior 2, Fatal Racing, Descent 2 [8] Actua Soccer [12]	Spycraft, Hyperblade, MW2:Mercenaries, Interstate 76	WipEout 2097, MW2: Mercenaries, Ultim@te Race, Tomb Raider [8], Terracide [8]
20,7 FPS	17,7 FPS	10,8 FPS [11]	11,5 FPS	14,0 FPS	20,8 FPS	8,2 FPS	14,9 FPS
17,7 FPS	15,2 FPS	8,1 FPS [11]	8,7 FPS	12,7 FPS	17,7 FPS	5,9 FPS	14,1 FPS
30,1 Mpps	14,6 Mpps	10,7 Mpps [11]	4,9 Mpps	15,4 Mpps	30,0 Mpps	5,8 Mpps	35,7 Mpps
349 Kpps	278 Kpps	193 Kpps [11]	300 Kpps	336 Kpps	378 Kpps	149 Kpps	278 Kpps
–	42,9 FPS	43,0 FPS	24,6 FPS	38,8 FPS	–	42,7 FPS	–
–	– [4]	15,9 FPS	15,5 FPS	12,3 FPS	–	15,5 FPS	–
29,5 FPS (GLQ)	20,2 FPS (GLQ)	–	23,9 FPS (VQ)	–	29,5 FPS (GLQ)	–	–
1,8	2,1	3,0	2,8	2,4	1,7	3,8	2,3

Second = Bilder pro Sekunde, [6] Mpps: Millionen Pixel pro Sekunde, [7] Kpps: Kilopolygone pro Sekunde, [8] Lightversion, [9] Läuft nur ohne Texturen, [10] Preis ohne Spiel: 299 Mark, [11] ohne bilineare Filterung, [12] Preis ohne Spiele: 319 Mark



Prädestiniert zum Eisstockschießen: Der Force FX.



Force Feedback Pro: Noch eleganter kann man zwei klobige Motoren nicht verstecken.

Zwei Force-Feedback-Joysticks im Vergleich

Gefühlsecht

Auf Kommando schlägt Ihr Joystick ab heute zurück – zwei Elektromotoren machen's möglich. Doch damit erschöpfen sich auch schon die Gemeinsamkeiten von Sidewinder Force Feedback Pro und Force FX.

Microsoft und CH Products haben ihren neuesten Joysticks Leben eingehaucht. Der Computer darf jetzt Befehle an einen im Stick integrierten Mikroprozessor schicken. Dieser Chip steuert zwei Motoren, die über ein kraftverstärkendes Getriebe mit dem Griff des Joysticks verbunden sind und ihn somit beliebig bewegen können. Das Prozessor-Motor-Gespann soll Ihnen einen möglichst gefühlsechten Eindruck von dem vermitteln, was Sie gerade steuern oder bedienen.

Wenn Sie etwa mit einer Pistole schießen, spüren Sie den Rückschlag. Das Schwingen eines Laserschwerts wird zur Kunst, denn das Ding fühlt sich plötzlich richtig schwer an. Sie rammen mit Ihrem Rennwagen die Leitplanke und werden prompt gehörig durchgebeutelt. Ihr Raumschiff bockt und rüttelt. Um diese Gefühle zu vermitteln, gehen Force Feedback Pro und Force FX allerdings völlig unterschiedliche Wege.

Force Feedback Pro

Eine Anmerkung vorweg: Zum Test des Force Feedback Pro stand uns kein fertig verpacktes Modell zur Verfügung. Sollte das Serienmodell Unterschiede aufweisen, werden wir Sie in der nächsten Ausgabe darauf hinweisen.

Der ergonomisch geformte Force Feedback Pro liegt gut in der Hand und läßt sich nicht nur längs und seitwärts kippen, sondern zudem um die Hochachse drehen. Sobald Ihre Finger den Griff umfassen, wird eine Infrarot-Lichtschranke unterbrochen, und die Motoren sind aktiviert. Durch dieses Prinzip spielt es keine Rolle, wie fest Sie den Joystick in der Hand halten. Vier Feuerknöpfe sowie der 8-Wege-Coolie-Hat sind im Handgriff integriert und lassen sich bequem bedienen.

Die linke Hand kommt auch nicht zu kurz. Sie kontrolliert das Gasrädchen (Throttle) sowie vier weitere Buttons. Wem dieser Funktions-Overkill noch nicht genügt, der darf zudem noch die Shift-Taste des Motor-Sidewinders drücken, worauf sämtlichen Tasten, Stick- und Coolie-Bewegungen alternative Aktionen auslösen können.

Im Gehäuse, das aussieht wie ein Sidewinder mit Bierbauch, verbirgt sich Mechanik und Elektronik der Spitzenklasse. Ein externes Netzteil liefert den Strom für die beiden kräftigen Elektromotoren. Die sind wiederum über ein 1:18 untersetzendes Getriebe mit dem Handgriff verbunden und ersetzen gleichzeitig die sonst üblichen Rückstell-

Federn. Die virtuellen Federkräfte sind in mehreren Stufen justierbar.

Eine winzige Infrarotkamera übernimmt die Abtastung der Joystick-Position. Dadurch entfallen die leidigen Zentrier-Prozeduren im Spiel. Ein mit 25 MHz getakteter 16-Bit-Mikroprozessor übernimmt sowohl die Auswertung der Positionsdaten als auch die Ansteuerung der Motoren. Zur Kommunikation mit dem PC genügt Microsoft das ganz normale Joystick-Kabel, da sich im Gameport auch die Midi-Schnittstelle versteckt, die nun zum Austausch der Rüttelbefehle mißbraucht wird.

Der Haken: DOS-Betrieb ist bislang generell nur per Emulations-Software möglich – und die Feedback-Funktionen bleiben ganz auf der Strecke, wenn ein DOS-Spiel diesen Joystick-Typ nicht explizit anspricht. Die standardisierten Direct-Input-Funktionen erlauben dagegen jedem unter Windows 95 lauffähigen Spiel, die Joystick-Kräfte zu kontrollieren. Über einfache Kommandos lassen sich zum Beispiel die 32 im Sidewinder-ROM gespeicherten Basis-Effekte abrufen, darunter Flugzeugstart, Maschinengewehr, Lasergeschütz, Kettensäge und vieles mehr.

Aus der ellenlangen Liste der Spiele, die den **Force Feedback Pro** laut Microsoft unterstützen sollen, hier ein paar der interessantesten Namen: Interstate '76, iF-22, MDK, Shadow of the Empire, Flight Simulator 98, Earth Siege 3, F-22, Pro Pilot und F1 Racing Simulation.

Force Feedback Pro

Typ:	Feedback-Joystick
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 300 Mark
Hotline:	01805/67 22 55
E-Mail:	http://www.microsoft.com

Pro:	Kontra:
• ausgefeilte Technik • kräftiges Rütteln • gute Verarbeitung • gute Ergonomie • keine Kalibrierung	• flutschiger Coolie-Hat • eingeschränkte DOS-Kompatibilität

Fazit: Gelungene Innovation mit ausgezeichnetem Feedback-Feeling, Troublemaker unter DOS.

GameStar Gesamtnote: 1,7

Force FX

Der **Force FX** präsentiert sich im direkten Vergleich reichlich konservativ. Am massigen Handgriff, der dem F-16 Flightstick nachempfunden ist, sind sechs präzise Tasten und zwei 4-Wege-Coolie-Hats angebracht. Mit etwas Fingerakrobatik kann die rechte Hand all dies gut bedienen. Das linke Spielerhändchen langweilt sich derweil sehr, denn auf dem voluminösen Pyramiden-Gehäuse finden sich weder Tasten noch Gasregler. Simulationsfreunde kommen deshalb nicht umhin, einen speziellen Throttle-Stick zu kaufen.

Unter der schwarzen Haube wird's auch nicht viel spektakulärer. Die zwei obligaten Motoren, über ein separates Netzteil gespeist, zerren getriebeunterstützt am Griff und werden von einem mit 4 MHz getakteten 8-Bit-Prozessor befehligt. Die Positionsauswertung des Steuerknüppels übernehmen zwei konventionelle Potentiometer, über Drehrädchen läßt sich manuell von außen die Nullstellung kalibrieren.

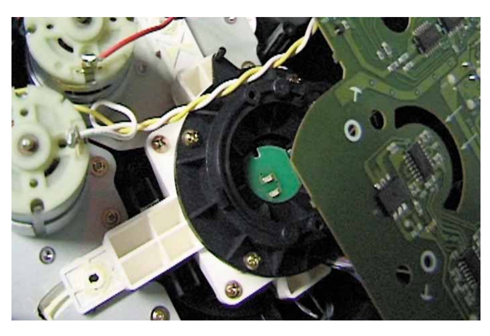
Platzraubend und wenig elegant ist der Anschluß an den PC mit insgesamt drei Strippen gelöst: Neben Strom- und Joystick-Kabel wird auch eine serielle Schnittstelle belegt, was vor allem Besitzer von Modems und RS-232-Mäusen in Bedrängnis bringt.

Spielesoftware kommuniziert über die I-Force-Software-Schnittstelle mit der Elektronik des **Force FX** und entlockt damit dem schwarzen Muskelmann einen von sechs variierbaren Basis-Effekten: Ruck, Gegenkraft, Vibration, Feder, Reflex oder Schlagfolge.

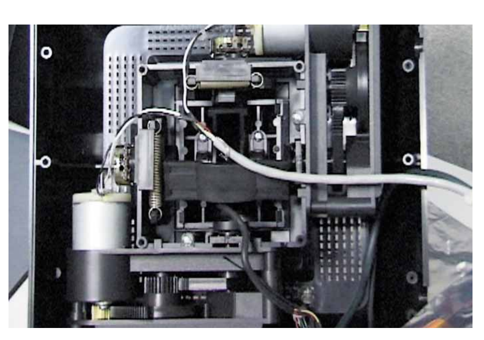
Derzeit bieten laut Hersteller folgende Spiele Force-FX-Unterstützung: Jetfighter 3, Descent 2, Warbirds, Flying Nightmares 2, Need for Speed 2, Red Baron, Fighter Duel und Outlaws.

Force Fazit

In Verbindung mit einem zusätzlichen Throttle-Regler ist der **Force FX** sicher der bessere Simulations-Controller, zumal er zum F-16 Combatstick aus gleichem Hause abwärtskompatibel ist. Doch den Vollblut-Flieger stören ab und an die Ruckel-Effekte ebenso wie die deutlich spürbare Reibung der Motoren



Das Innenleben des Microsoft-Muskelmanns.



CH Products kann nicht von Federn und Potis lassen.

beim Bewegen des Griffs. Der schwere Handgriff und die Rückstell-Federn dämpfen die Motoren-Kräfte nicht unwesentlich, so daß das ultimative Gefühlserlebnis bei vielen Spielen leider auf der Strecke bleibt.

Seinen kräftezehrenden Job erledigt der Microsoft-Konkurrent dank modernster Technik, trickreichem PC-Anschluß, fehlenden Federn und leichtgewichtigem Griff weitaus besser. Ob heftiges Maschinengewehrfeuer bei Red Baron 2, sanfte Laufschritte bei MDK oder anstrengende Flugmanöver in Shadows of the Empire – alles wirkt in der Praxis faszinierend realistisch. tsc

Force FX

Typ:	Feedback-Joystick
Hersteller:	CH Products
Preis:	ca. 350 Mark
Hotlines:	02131/965-0 (Funsoft)
E-Mail:	http://www.chproducts.com

Pro:	Kontra:
• kompatibel zum F-16 Flightstick • robuste Mechanik • alles mit einer Hand bedienbar	• belegt seriellen Port • schwaches Rütteln • verschleißanfällig durch Potis • kein Gasregler

Fazit: Mißglückter Versuch, einen Simulations-Stick zu motorisieren - weder Fisch noch Fleisch.

GameStar Gesamtnote: 3,5

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

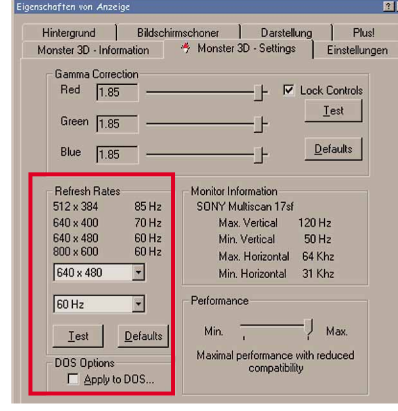
Ihnen brennt eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns unter dem Kennwort »TECH*telmechtel*«. Die diesmaligen Fragen haben wir aus häufig gestellten ausgewählt.

GRAFIKKARTEN

Bildwiederholrate bei 3Dfx-Karten

Spiele, die 3Dfx-Karten-Unterstützung bieten, flimmern teilweise recht stark. Wie läßt sich das beheben?

GameStar: Bei Direct3D-Programmen können Sie mit den Orchid- und Diamond-Modellen die Bildwiederholrate bequem unter »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Anzeige« in einer extra Karteikarte festlegen. Für Glide-Spiele bleibt dagegen nur der Weg über die AUTOEXEC.BAT. Fügen Sie die Zeile »SET SST_SCREENREFRESH=XX« ein, wobei XX einen der vier Werte 60, 75, 85 oder 120 haben muß. Wir empfehlen 75Hz.



Im rot-umrandeten Feld können Sie bei der Monster 3D die Bildwiederholrate einstellen.

TREIBER

DirectX 5.0

Seit ein paar Wochen ist die finale Version von DirectX 5.0 nun endlich erhältlich, die in Sachen 3D-Grafik ja der Weisheit letzter Schluß sein soll. Ist es wirklich empfehlenswert, sie in jedem Fall zu installieren?

GameStar: Prinzipiell schon. Die DirectX-5.0-Software scheint in der Tat ein gelungener Wurf zu sein, mit einer kleineren Ausnahme: Sie ist nicht 100prozentig kompatibel zu Version 3.0. Das wiederum bringt neben einigen Spielen auch ein paar Grafikkarten ins Stolpern, die bei manchen Treibern auf der 3er Version beharren und prompt die Zusammenarbeit mit DirectX 5.0 verweigern.

Dann geht der Ärger aber erst richtig los. Ein Downgrade auf die alte Version 3.0 ist von Microsoft nämlich nicht vorgesehen. In dem Fall heißt es entweder auf einen Patch hoffen (laut einiger Hersteller kein großes Problem), Windows neu installieren oder im Windows\System-Verzeichnis mühselig jede einzelne Datei von Hand ändern und dabei verzweifeln. Deshalb unser Tip: Sind Sie sich nicht sicher, ob Ihre Grafikkarte problemlos mit DirectX 5.0 zusammenarbeitet, fragen Sie am besten den jeweiligen Hersteller (Telefonnummern der wichtigsten Anbieter finden Sie in der Tabelle des 3D-Kartentests). Ansonsten sollten Sie ohne zwingenden Grund Ihre alten DirectX-Treiber nicht wechseln.

Haben Sie DirectX 5.0 erstmal auf Ihrem Rechner installiert, werden sie es nur sehr schwer wieder los.

TREIBER

VESA 2.0

Meine Grafikkarte kann kein VESA 2.0, doch das Spiel will ohne nicht in SVGA starten. Gibt es dafür eine Lösung?

GameStar: Installieren Sie einfach den Scitech Display Doctor, dessen voll funktionsfähige Shareware-version Sie auf unserer diesmaligen Cover-CD oder im Internet unter http://www.scitechsoft.com/sdd.html finden. Dieser enthält unter anderem ein UniVBE-Utility, um das genannte Problem zu beheben. Bis auf wenige Ausnahmen werden alle modernen Grafikkarten bei der nötigen Initialisierung automatisch richtig erkannt.

SOUNDKARTEN

Abstürze mit AWE 64

Seit dem Einbau einer Soundblaster 64 stürzt mein Rechner bei DirectX-Spielen komplett ab, ein blauer Bildschirm zeigt einen »schweren Ausnahmefehler« an.

GameStar:Der ursprüngliche Treiber vertrug sich nicht mit DirectX. Auf unserer CD oder unter http://www.creaf.com finden Sie jedoch den passenden Patch, mit dem die Treiber auf den neuesten Stand gebracht werden.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4
80805 München

Nur vom Besten

Hardware-

Sie wollen Comanche 3 nicht mehr mit der Tastatur steuern und der flimmernde 14-Zoll-Monitor ist Ihnen ein Dorn im Auge? Auf dieser Doppelseite empfehlen wir passende Hardware, mit der anspruchsvolle Spiele einfach mehr Spaß machen. Diese Listen werden monatlich aktualisiert, damit Sie über alle Referenz-Produkte immer auf dem laufenden bleiben.

Grafikkarten

Direct3D-Renner: Diamond Viper V330

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Diamond Viper V330	1,6	380 Mark	10/97	0 81 51/26 63 30	Sehr schnelle 2D/3D-Karte
	Elsa Victory Erazor	1,6	390 Mark	10/97	02 41/60 60	Sehr schnelle 2D/3D-Karte
3	Diamond Monster 3D	1,7	350 Mark	10/97	0 81 51/26 63 30	3D-Zusatzboard
4	Orchid Righteous 3D	1,7	350 Mark	10/97	–	3D-Zusatzboard
5	Gi Maxi Gamer 3D fx	1,8	330 Mark	10/97	02 11/3 38 00 33	3D-Zusatzboard
6	Diamond Fire GL 1000 Pro	2,0	540 Mark	10/97	0 81 51/26 63 30	Schnell unter DOS und Windows
7	Hercules Stingray 128/3D	2,1	450 Mark	10/97	0 89/89 89 05 73	Schneller 3D-Teil, kein VESA 2.0
8	Ati Xpert@Work	2,3	450 Mark	10/97	0 80 63/80 58 80	Gute Allround-Grafikkarte
9	VideoLogic Apocalypse 3Dx	2,3	390 Mark	10/97	0 61 03/93 47 12	Unter PowerSGL sehr schnell
10	Number Nine Revolution 3D	2,4	600 Mark	10/97	0 89/6 14 49 13	Außer bei DOS gleichmäßig schnell

CD-ROM-Laufwerke

Schnelles 24fach-Laufwerk: Teac CD-524E

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-524E (24fach)	1,6	300 Mark	–	06 11/71 58 54	Rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
2	Samsung SCR-2030 (20fach)	1,8	180 Mark	–	0 18 01/2 12 13	Preiswert, gute Fehlerkorrektur
3	Mitsumi FX-240 (24fach)	1,9	250 Mark	–	0 18 05/21 25 30	Solides Atapi-Laufwerk
4	Protac Lite On CR 262 (16fach)	2,1	150 Mark	–	0 21 31/9 31 34 20	Sehr günstiger Preis
5	Hitachi CDR-813016Max (16fach)	2,2	200 Mark	–	02 11/5 28 30	Empfehlenswertes Atapi-Laufwerk

CD-Brenner

Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R50s

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-R50S	1,9	1200 Mark	–	06 11/71 58 54	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
2	Yamaha CDR-400t	2,0	1100 Mark	–	0 41 01/30 33 13	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
3	Mitsumi CR-2600TE	2,5	810 Mark	–	0 18 05/21 25 30	Gutes Atapi-Gerät
4	Sony CDU-926S	2,5	700 Mark	–	0 23 89/95 10 47	Preisgünstiger SCSI-Brenner
5	Sony CDU-928E	2,6	750 Mark	–	0 23 89/95 10 47	Preiswertes ATAPI-Modell

Referenzliste

17-Zoll-Monitore

Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p	1,7	1600 Mark	–	0 61 96/58 28 00	Exzellente Bildqualität
2	Eizo Flexscan F56	1,8	1600 Mark	–	0 21 53/73 34 00	Gutes Bild, hohe Ergonomie
3	Elsa Ecomo 17H97	2,0	1500 Mark	–	02 41/6 06 51 12	Guter Allround-Monitor
4	Philips Brilliance 107A	2,0	1650 Mark	–	0 89/96 27 40	Überzeugende Qualität
5	ADI Microscan 5G	2,2	1330 Mark	–	04 21/8 39 00	Günstiger Preis

Gamepads

Liegt gut in der Hand: Interact 3D Program Pad

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Gravis Gamepad Pro	1,8	80 Mark	–	01 30/81 06 54	Ergonomische Form, ausgereifte Technik
2	Microsoft Sidewinder	1,8	80 Mark	–	0 18 05/67 22 55	Ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
3	Interact 3D Program Pad	2,0	70 Mark	–	–	Programmierbar, gute Ergonomie
4	Saitek X 6-31 M	2,3	30 Mark	–	0 89/54 61 27 10	Gutes Preis-/Leistungsverhältnis
5	Gravis Gamepad	2,4	40 Mark	–	01 30/81 06 54	Preiswerter Klassiker, präzise Steuerung

Joysticks bis 100 Mark

Seinen Preis wert: CH F-16 Flightstick

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft Sidewinder Pro	1,7	90 Mark	–	0 18 05/67 22 55	Überragende Präzision, reichhaltig ausgestattet
2	CH F-16 Flightstick	1,9	80 Mark	–	–	Ergonomisch, präzise Technik, Quasi-Standard
3	Gravis Blackhawk	2,0	90 Mark	–	01 30/81 06 54	Ergonomische Grifform, Allroundtalent
4	Logitech Wingman Extreme	2,2	80 Mark	–	–	Stabile Konstruktion, überragende Ergonomie
5	Gravis Analog Pro	2,3	50 Mark	–	01 30/81 06 54	Robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark

Für Profiflieger: Thrustmaster F-16 FLCS

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Combatstick	1,7	130 Mark	–	–	Sehr gutes Preis/Leistungsverhältnis
2	Microsoft Force Feedback Pro	1,7	300 Mark	10/97	0 18 05/67 22 55	Force-Feedback-Technik
3	Thrustmaster F-16FLCS	1,8	300 Mark	–	02 71/4 88 94 30	Hervorragende Verarbeitung, sehr präzise
4	Saitek X36	2,0	300 Mark	–	0 89/54 61 27 10	Programmierbare Flightstick-/Throttle-Kombi
*	Thrustmaster T-2	2,0	250 Mark	–	02 71/4 88 94 30	Lenkrad; für Rennspiele eine Wucht

* außer Konkurrenz, Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das »PC Welt«-Testlabor.

Auf dieser Seite war

Werbung

Per Mausklick zum Hitvideo

Music Maker 3.0

Falls Sie sich für einen verkannten Popstar halten, dem es nur an kreativen Werkzeugen fehlt, sollten Sie es mal mit dem Music Maker von Magix probieren.

Das simple Prinzip des Music Makers, mit ein paar Mausklicks ganze Musikstücke zu kreieren, machte schon den Vorgänger zum Kassenschlager und inspirierte zahlreiche Nachahmer. Aus Hunderten mitgelieferter Bläser-, Drum-, Synthie-, Gitarren- und Baßschnipsel im WAV-Format (den sogenannten Samples) erstellt man eigene Songs und Sounds. Das beherrschte schon die Vorgängerversion 2.0 quasi perfekt, so daß sich Hersteller Magix um andere Features Gedanken machen konnte. Der aktuelle Music Maker ist ein reines 32-Bit-Programm, womit nun satte 16 Spuren (8 Kanäle) anstatt bislang 8 zur Verfügung stehen. Die wollen nicht mehr ausschließlich mit WAV-Clips gefüllt sein, auch für MIDI- und selbst BMP- und AVI-Files findet das Multitalent Verwendung. Wozu? Ganz einfach: Wer sich schon manchmal über die dürftigen Videos geärgert hat, die zu später Stunde auf Viva über die Jugend der Nation hereinbrechen, kann es jetzt selbst besser machen. Das Programm enthält bereits eine Vielzahl vorgefertigter Filme und Bilder, zusätzliche sollen auf Erweiterungs-CDs folgen. Der Music Maker beherrscht dabei nicht nur simple Video-Integration, sondern erlaubt auch die AVI-Manipulation mit einer Vielzahl von Effekten. Doch trotz Blueboxing, Farbverfremdungen, Überblendungen und Transparenzeffekten sind erträgliche Filmchen erst nach viel Einarbeitungszeit machbar. Da wendet man sich lieber wieder dem herkömmlichen Audiosample-Geschäft zu, das zwar eher wenige, dafür um so nützlichere Neuerungen spendiert bekam.

Unten im Bild der Echtzeitmixer, mit dem man jeden Kanal extra aussteuern kann, samt 5-Band-Equalizer.

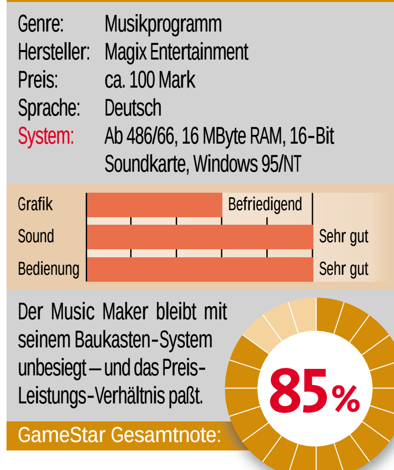
Das zukünftige Hitvideo dürfen Sie in einem Extrafenster schon mal vorab begutachten.

Editieren leicht gemacht

Time Stretching variiert die Länge eines Sounds, ohne dessen Tonhöhe zu verändern. Damit sind nun Klänge verschiedener Geschwindigkeit beliebig kombinierbar, was besonders die Magix-eigenen Soundpools deutlich aufwertet. Diese Zusatz-CDs sind für knapp 40 Mark mit circa 1.200 WAV-Clips in drei verschiedenen Tempi prall gefüllt. War bisher innerhalb eines Arrangements nur jeweils ein Drittel nutzbar, steht dank Time Stretching die ganze Bandbreite für eigene Kreationen zur Verfügung. Sinnvoll auch das Pitch Shifting: Da sich ein C-Dur-Sample vor einem F-Dur-Background grausig anhört, ermöglicht diese Funktion das Anpassen der Tonhöhe ohne Auswirkung auf die Länge der Datei. Resampling schließlich läßt einen Audio-Clip schneller und dadurch höher ablaufen, beziehungsweise langsamer und tiefer. Diese wie alle anderen Effekte führt der Music Maker übrigens im RAM aus und läßt die Originaldatei unverändert.



Die Bedienung ist überaus durchdacht und intuitiv. Am linken Rand findet man eine Liste aller Laufwerke und der darauf befindlichen Samples, die Sie per Mausklick schon mal probehören dürfen. Per Drag-and-drop zieht man sie dann auf die eigentliche Arbeitsfläche. Jeder Baustein ist mit mehreren »Anfassern« versehen, die Lautstärke, Länge und das Ein- und Ausblenden regeln. Über zwei Buttonleisten oberhalb des Hauptfensters stehen alle Effekte parat, wahlweise auch mit Klick der rechten Maustaste direkt auf den entsprechenden Clip. mg



Auf dieser Seite war

Werbung

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la) (verantwortlich, Anschrift der Redaktion)
CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)
Redaktion: Martin Deppe (md), Michael Galuschka (mg), Michael Schnelle (mic), Peter Steinlechner (ps)
Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp
CD-ROM- und Videoproduktion: Toni Schwaiger (tsc) (ständiger freier Mitarbeiter)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Heinrich Lenhardt (hl)
Grafik und Layout: Anita Blockinger, Christoph Schulz
Layout-Entwurf und Titel: Helfer Grafik Design
Einsendungen: Für unverlangt eingesandte Beiträge sowie Hard- und Software wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt.
Anzeigenleitung: Uwe Kielmann (-677, verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)
Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Ursula Zimmermann (-671)
Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)
Anzeigendisposition/-verwaltung: Rudolf Schuster, leitend (-135); Verena Schieder (-740), Fax (-619)
Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: -619
International Marketing Services: Anzeigenverkaufsleitung ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (-116); im Ausland: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)
Anzeigenpreise: Für Produktanzeigen fordern Sie bitte unsere Mediaunterlagen an. (z. Zt. ist die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1.7.1997 gültig)
Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 322 460 95; Postgirokonto München 220 977-800
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München
Verlagsrepräsentanten für Anzeigen: Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00. **Frankreich:** IDG Communications S.A., Claude Bril, Immeuble La Fayette, 2, Place des Vosges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 00. **USA, Osten:** IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 187 Oaks Road, P.O.Box 9171, Framingham MA 01701, Tel.: 001/508/8 79 07 00, Fax: 8 20 16 39. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/6 76 30 00, Fax: 3 31 08 81. **Hongkong:** IDG Communications, Lydia Chan, Suite 9, One Capital Place, 18 Luard Road, Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Kumar Ashok, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications,Vincent Chen, 12F-2, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 05 60 05.
Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243); Cary Buraty-Frey (-154)
Abonnements-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. **Leserservice:** Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 24 02-22, Fax: 0 89/20 24 02-15; Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 00 41/71/2 82 44-15, Fax: 00 41/71/2 82 44-25
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart,BLZ 60010070, Konto-Nr. 1615-705
Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.
Abonnement-Bestellungen: Nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. – ISSN 0937-4906
Produktion: Heinz Zimmermann, leitend
Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf,
Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH,
CD-ROM: CDA, 98529 Albrechts
Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München, Telefon: 0 89/3 60 86-0
Geschäftsführer: York von Heimburg
Verlagsleitung: Stephan Scherzer
GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 275 Computerpublikationen in 75 Ländern. Jeden Monat lesen 60 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.
Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist. Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Raufuss; Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern.

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 89/3 60 86-660 Fax 89/3 60 86-652;
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 89/3 60 86-670 · Fax 89/3 60 86-652
So können Sie GameStar abonnieren:
Tel. 71 32/9 59-210 · Fax 71 32/9 59-166

Inserentenverzeichnis

Die (Vor-) Letzte

Nachdem »Multimedia« als Modewort nun endgültig ausgelutscht ist, scheint »Feedback« wohl der neue Renner der Saison zu werden. Force-Feedback-Joysticks, die einem weismachen wollen, man hätte ein ganzes Flugzeug in der Hand (mich erinnern die Dinger mehr an eine Mischung aus Massagestab und Rührfix), Feedback-Sitzmatten, die dir sanft den Allerwertesten subwoofen – wo wird der Trend wohl noch hinführen? Ich würd' mir ja die Drop-Feedback-Kaffeemaschine wünschen, die den überlaufenden Bohnensaft direkt an den Arbeitsplatz des lieben Kollegen Deppe teleportiert, wenn er wieder mal den Filter nicht richtig eingesetzt hat und dadurch meinen Schreibtisch überschwemmt. Oder den Sleep-Feedback-Bürostuhl, der unseren Michael Galuschka automatisch nach Haus fährt und ins Bett schubst, wenn der nachts um zwei noch vor der Kiste hockt und World Wide Soccer daddelt. Oder, noch besser, den Brute-Force-Kugelschreiber, der Jörg in der Hand explodiert und ihn mit schwer entfernbarer Tinte markiert, wenn unser Chef mal wieder im letzten Korrekturdurchgang noch den halben Artikel ändern will. Hört ihr mich, Hersteller? Sinnvolle Anwendungen für Feedback gibt's massenhaft – macht doch bitte was draus. cg


Jörg bei einer typischen Aktivität, dem genüßlichen Redigieren von Artikeln.

vorher – nachher


So sah Michael aus, bevor er sich für den Textchef-Feedback-Test opferte.


Charles bedient fachgerecht den Feedback-Anzeiger – hmm, wofür ist eigentlich der kleine Hebel hier?


Oops, sorry Michael, selbst wenn Du das Feldbett jetzt noch zusammenkriegst – Du hättest besser vor dem Test genug geschlafen!

Lord British ist tot!

Kein Witz, ein Interview mit dem Mörder des Ultima-Online-Alter-Egos von Richard Garriot sowie Augenzeugen-Screenshots der ruchlosen Tat kann man unter http://ogr.com/specials/rainz_interview.shtml bewundern. Origin hat den Spieler, der nach eigenen Aussagen zuvor bereits ungestraft »Hunderte hingemordet« hat, vom UO-Server verbannt und angeblich auf Lebenszeit von allen »Origin World Online Games ausgeschlossen«.

Fundsachen

Mußten Sie in letzter Zeit über irgendwas herzlich lachen? Dann her damit! Lustige Schnipsel, unfreiwillig komische Übersetzungsversuche, brandneue Witze – Einsendungen, die uns zum Kichern bringen, veröffentlichen wir auf dieser Seite.



Ein Engel kehrt...

seine Tantiemen zusammen

Für watschenträchtige Prügelstunts wird Italo-Western-Legende Bud Spencer langsam zu alt – für ein Computerspiel hat's grade nochmal gereicht. Wer den Rentenfond »Vier Level für ein Huch-Auweia« mit seiner Kohle unterstützen will, greift einfach zum mißglückten PC-Spiel »We are Angels – Jump- & Run- Action mit Bud Spencer«.



Im nächsten Heft

Die Erstausgabe von GameStar endet hier – doch in nur vier Wochen gibt's das zweite Heft!



Lands of Lore 2

Vor ewigen Zeiten angekündigt, jetzt endlich so gut wie fertig: Westwoods **Lands of Lore** läßt Rollenspielfans das Wasser im Munde zusammenlaufen. In der nächsten Ausgabe fühlen wir dem epischen Verwandlungs-Märchen ausgiebig auf den magischen Zahn.

Echtzeitflut

Hektik und kein Ende: Für die nächste Ausgabe erwarten wir mindestens drei der folgenden Echtzeit-Strategiespiele: **Dark Reign**, **Total Annihilation**, **Conquest Earth**, **Dark Colony**, **Akte Europa** und **7th Legion**. Und vielleicht kommt ja sogar das seit Jahr und Tag überfällige **Dominion**...

Starfleet Academy

Was lange währt, wird endlich gut – alle Weltraum-Fans hoffen natürlich, daß dieser Satz auf die actionreiche Enterprise-Simulation **Starfleet Academy** zutrifft.



Baphomets Fluch 2

Die Fortsetzung zum beliebten Adventure um den Tempelritter-Orden steht an. **Baphomets Fluch 2** soll weniger laberlastig als der Vorgänger werden.



Armored Fist 2

Comanche war gestern, in einem Monat steigen wir für Sie in die Kanzel ausgewachsener Kampfpanzer. Novalogics **Armored Fist 2** verspricht heiße Action und realistische Simulation in einem.



Soundkarten

Wenn wir sie nicht hätten, würde nur der gute, alte Tastaturpiepser traurig vor sich hindudeln: GameStar bringt den großen **Soundkarten**-Vergleichstest.

Und außerdem...

... erwarten Sie in der nächsten Ausgabe wieder brandheiße Previews, knallharte Tests und jede Menge Tips & Tricks.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.



GameStar CD-ROM

Auf unserer Silberscheibe finden Sie auch nächsten Monat wieder eine hochwertige **Vollversion**. Dazu gibt's viele **Demos**, **Patches**, **Videos** und natürlich die zweite Folge von **GameStar TV**.